LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTA

VACANZA GRATIS CON SUPER CONSOLE

aut. min. rich

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

ESCLUSIVO!
METAL GEAR SOLID

SUPERTRIX
FORMULA 1'97
V-RALLY

43
ANNO 4
DICEMBRE
1 9 9 7
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

164 PAGINE
100% PLAYSTATION

GUIDA ALL'ACQUISTO
GIOCHI E ACCESSORI

CRASH BANDICOOT 2
IL GIOCO DI NATALE

NINTENDO 64

SI GIOCA ANCHE IN 4

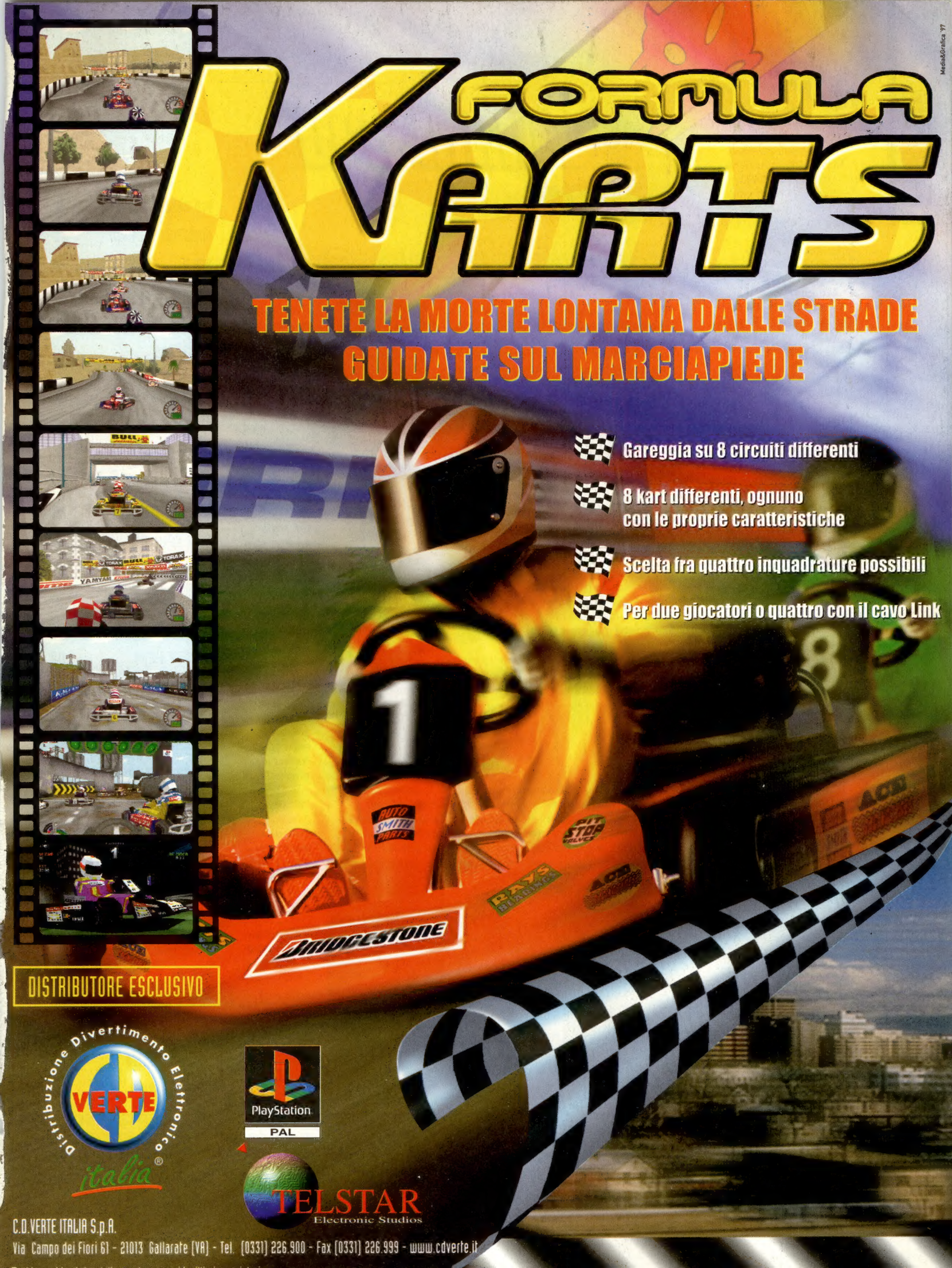
SI GIOCA ANCHE IN 4

Solo da GIG
2 anni di garanzia

GIG ELECTRONICS

93.7 mega hertz di velocità **64** bit

LA CONSOLLE PIÙ POTENTE


FORMULA
KARTS
TENETE LA MORTE LONTANA DALLE STRADE
GUIDATE SUL MARCIAPIEDE
Gareggia su 8 circuiti differenti
8 kart differenti, ognuno con le proprie caratteristiche
Scelta fra quattro inquadrature possibili
Per due giocatori o quattro con il cavo Link
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
PlayStation
PAL
TELSTAR
Electronic Studios
C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "Puck" Del Bianco, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Crash Bandicoot 2 58

Il ritorno di Cortex.

Riuscirà l'immancabile *sequel* a replicare l'incredibile successo (1.700.000 copie vendute) ottenuto dal primo episodio di *Crash Bandicooot*? Il motore del gioco è rimasto lo stesso o è stato completamente riprogrammato? E' vero che il nome *Bandicùt* è stato scelto da un grafico bergamasco? Flippate a pagina 58 per trovare la risposta a questo ed altri quesiti riguardanti l'atteso *platform* Sony... e, per favore, smettiamola di paragonare questo titolo a *SuperMario 64*. Grazie.

Speciale 50

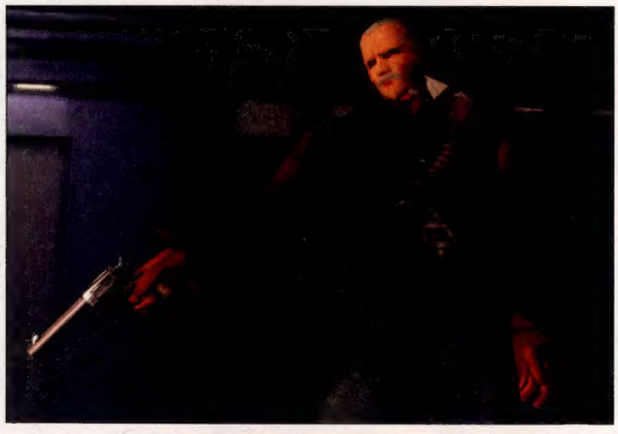
Shopping Natalizio

Natale, tempo di acquisti. **Super PlayStation Console** vi presenta una guida ragionata ai prodotti più interessanti sul mercato. Dagli ultimi videogiochi agli accessori indipensabili per sfruttare al meglio la vostra PlayStation, senza dimenticare le ultime proposte editoriali del Gruppo Futura.

Metal Gear Solid 30

Anteprima esclusiva!

Solid Snake torna sugli schermi videoludici dopo un'assenza durata dieci anni. Votato "*migliore gioco dello show*" alle più importanti manifestazioni mondiali, *Metal Gear Solid* sembra vantare caratteristiche tecniche e ludiche rivoluzionarie. Nicolas di Costanzo ha incontrato i creatori del gioco più atteso del 1998.



ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *QUESTO MESE POLEMICA DI BELLA... FATECI SAPERE SE VOLETE IL NUMERO DI TELEFONO DI CASA DI MBF...*

FAQ: 12 *QUESCIONS END ANSVERS.*

PLAYWORLD: 16 *ANTICIPAZIONI PIÙ SUGOSE DI UNA PASTASCIUTTA PREPARATA DA BIOMASSA...*

BIG IN JAPAN: 44 *LIVE FROM VOGHERA.*

AMERICA'S MOST WANTED: 58 *PERCHÉ GLI AMERICANI INIZIANO A FESTEGGIARE IL NATALE A SETTEMBRE?*

RETRO-GAMING: 120 *TOH, UNA NUOVA CONSOLE, L'ATARI VCS 2600...*

PRIMO PIEDE: 122 *VENDOCOM-PROSCAMBIO.*

SUPER TRIX: 124 *GUIDE TOTALI A* FORMULA 1 '97 *E* V-RALLY. *PIÙ DI COSÌ COSA VOLETE? UNO SPECIALE DI 132 PAGINE DEDICATO ESCLUSIVAMENTE A TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI? FORSE È IL CASO DI FARE UN SALTO IN EDICOLA...*

PREVIEW:

BIO HAZARD 2 38
BOMBERMAN WORLD 22
GEX 2 26
METAL GEAR SOLID 30
SUPER MOTOCROSS 28
XENOGEARS 24

REVIEW:

BLOODY ROAR 112
CLOCK TOWER 76
COLONY WARS 62
C&C: RED ALERT 106
COOL BOARDERS 104
COURIER CRISIS 66
CRASH BANDICOOT 2 58
DISCWORLD 2 114
DODGEM ARENA 110
FORMULA KARTS SP. EDITION 90
FROGGER 3D 80
G-POLICE 68
GRAND THEFT AUTO 86
JERSEY DEVIL 116
KURUSHI 78
MORTAL K. MYTHOLOGIES 102
MOTOR MASH 82
NBA LIVE '98 108
OVERBOARD! 72
PGA '98 84
POWER SOCCER 2 98
RAMPAGE WORLD TOUR 96
SHADOW MASTER 74
SKULL MONKEYS 118
STREET FIGHTER COLLECTION 88
TENNIS ARENA 100
TEST DRIVE IV 94
TIME CRISIS 92

Editoriale

1. Sempre di più. Le dimensioni dei giochi PlayStation stanno aumentando. Sono sempre più numerosi i titoli multidisco. ***G-Police, Colony Wars, Street Fighter Collection, Command & Conquer: Red Alert, Xenogears*** occupano entrambi due CD-Rom, senza contare giochi come ***Final Fantasy VII*** o ***Riven*** che di dischi compatti ne richiedono rispettivamente tre e quattro. In alcuni casi ciò che cresce è la lunghezza dei filmati in *full motion video*, in altri la memoria estesa viene effettivamente sfruttata a fini ludici. Il tempo del divertimento elettronico si allunga...

2. Capisci a me. I prodotti ufficiali offrono finalmente qualcosa in più rispetto a quelli importati. Non ci riferiamo al ritardo distributivo (immancabile, soprattutto quando si tratta di giochi nipponici), ma al testo e ai dialoghi all'interno del gioco, sempre più spesso tradotti e doppiati in italiano. Il processo di localizzazione è migliorato sensibilmente: anche chi non mastica l'inglese – e tantomeno il giapponese – può finalmente videogiocare come si deve. Segno che l'Italia che videogioca non rappresenta più un mercato da sottosviluppo. Benvenuti in paradiso...

3. Intanto, in Giappone... Solo una minima parte dei titoli più attesi usciranno per Natale. Se si eccettuano infatti ***Gran Turismo, Chocobo's Mysterious Adventure, Tales of Destiny*** e (forse) ***Parasite Eve***, *kolossal* del calibro di ***Bio Hazard 2, Tekken 3*** e ***Metal Gear Solid*** saranno disponibili solo nel primo trimestre del 1998. ***Tekken 3*** non arriverà prima di marzo: il gioco è completo al 60% e contiamo di presentarvelo sul prossimo numero. Per quanto concerne invece ***Metal Gear Solid*** e ***Bio Hazard 2***, siamo in grado di anticipare tutti i loro segreti già nelle prossime pagine. Leggere per credere.

4. Sony vs Nintendo. Secondo la pubblicazione nipponica *Famitsu Magazine*, per ogni Nintendo 64 venduto in Giappone Sony piazza qualcosa come dieci PlayStation. In altri termini, il rapporto sarebbe di 10-a-1...

5. Milano, Italia. Stiamo lavorando sodo per migliorare ulteriormente i contenuti di Super PlayStation Console. La pubblicazione è cresciuta moltissimo negli ultimi mesi, grazie soprattutto al vostro contributo e in questa sede vorremmo ringraziare tutti coloro che ci hanno inviato suggerimenti, consigli e, perché no?, qualche critica. Le vostre osservazioni hanno rappresentato per noi uno stimolo fondamentale per offrire un prodotto editoriale sempre più accurato. Siamo passati da 96 a 164 pagine brossurate senza aumentare il prezzo di copertina e per il prossimo anno abbiamo in mente nuove brillanti iniziative. Quali? Continuate a seguirci e lo saprete...

6. Nuove rubriche. Possiamo già anticiparvi che stiamo studiando uno spazio dedicato agli accessori per Sony PlayStation (*joypad, joystick*, volanti dell'ultima generazione e via dicendo: un breve assaggio lo trovate già su questo numero), una rubrica sui *coin-op* (con un particolare occhio di riguardo per Namco e Capcom), uno spazio dedicato ai trucchi ancora più aggiornato. Se avete altre proposte, scriveteci o telefonateci: siamo qui per questo.

7. Segnaliamo infine l'imminente lancio di uno Speciale dedicato al 32-bit Sony: PlayStation: Trucchi, Guide & Soluzioni ovvero *"tutto quello che volevate sapere sui nuovi giochi per la vostra console e che nessuno vi aveva mai detto"*. Se volete saperne di più, correte a pagina 149.

I passaggi televisivi (*Volevo Salutare*, Italia 1, ogni domenica pomeriggio) sono serviti a far conoscere la testata anche a chi si è avvicinato da poco al mondo PlayStation. Ai nuovi lettori diamo un caloroso benvenuto e a chi ci segue ormai da anni, rinnoviamo l'invito a restare con noi. Il bello deve ancora venire.

Buon Natale,

LA REDAZIONE

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

CRAZY Point
vendiamo per VOI il vostro usato

Get Ready
Via Cardano 10/12 Pavia Tel. 0382/20957

Power Consol
Via Edison 11 Provaglio D'Iseo (BS) Tel. 030/9823858

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION 2 pad + memory L. 349.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

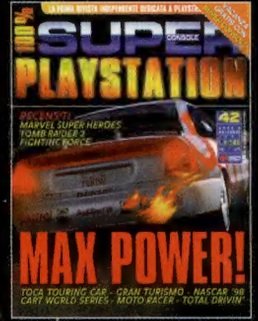
Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Il videogame o gioco elettronico è sicuramente una delle novità culturali più rilevanti nel stetore svago e spasso del bar: la sua comparsa è pari, per importanza, a quella del Biliardo, del Juke-Box e del Flipper. Ma il suo inserimento nel tessuto ludico-baristico è stato più traumatico e la frattura epistemologica più netta."
Così dice il famoso filosofo da bar Renè Trombolini, morto l'anno scorso in una rissa dopo una morra."
(Stefano Benni, *Bar Sport Duemila*, Feltrinelli)

Un gioco di ordinaria follia (*featuring* Morpheus). Sega Dural (*Sega Dural? Va bene tutto, ma anche il cattivo gusto ha un limite...*) verrà presentato in anteprima mondiale a Ospitaletti. Un pacco. Pacco Rabanne. Jaguar supera in curva una Puma e si schianta contro un palo per evitare una Tigra. Virtual Boy in regalo con detersivo Dixan. Due fustoni in cambio della sua PlayStation. Jeff Minter che lancia una console. *Pull!* Motorola che lo supporta. Biomassa in un videogioco. Videogiochi di massa. Mousse di videogiochi. Videogiochi a messa. *Messiah*. Andate in *Pax Imperia*. Massarini che balla la salsa con Gallarini mentre Negroponte suona il cimbalo. Per chi suona la carampana. A partire da febbraio, il pad vibrante Sony sarà distribuito anche nei migliori sexy shop. Necrologio del mese: il fondatore di Bandai, passato a miglior vita, saluta tutti e ringrazia per tutto il pesce. Secondo un'indagine pubblicata sul quotidiano economico Il Sale 24 Ore, *Company Consolle* è il gioco più richiesto a Natale dai teen-agers.



MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

Cari amici di **Playground**,
Sono un *videogame*-amatore di 22 anni, posseggo una PlayStation e un N64 e non ho preferenze per nessuno dei due sistemi in particolare.
Vi scrivo per aprire un fronte di dibattito che, perlomeno sulle vostre colonne, non ha ancora trovato spazio: ***Super Mario 64*** vs. ***Final Fantasy VII***.
So che,in linea di principio, i giochi non sono paragonabili in quanto appartenenti a due generi differenti;
tuttavia,come voi stessi avete ammesso nella recensione di ***Final Fantasy VII***, sono due prodotti che passeranno alla storia del *videogaming* e quindi, in quanto "pietre miliari", è possibile e doveroso compararli.
Premetto che possiedo entrambi i *games* e che li ho terminati e testati, a lungo, nella loro versione americana. Dopo una lacerante riflessione sono giunto alla conclusione: ***Mario*** batte ***Final Fantasy VII*** e non di poco.
Cercherò di esporre i perchè del mio "personalissimo" parere.
1) Innanzitutto, i due giochi si pongono nella storia evolutiva del *videogame* in maniera completamente differente: laddove ***Final Fantasy VII*** rappresenta portare alle massime conseguenze, e al più alto livello qualitativo mai raggiunto, un *concept* comunque già ampiamente sperimentato (un po' come ***Yoshi's Island*** per SNES per i *platform* 2D), ***Mario 64*** è un nuovo genere di gioco, e quindi padre di una nuova era ludica (come ***Super Mario*** per NES e *coin-op* o ***Space Invaders*** o ***Final Fantasy 1***). È un po' come possedere una Fiat Panda e poi mettersi alla guida di una Lamborghini (***Final Fantasy VII***) o della Minardi di Formula 1 (***Mario***). Nel primo caso si ha a disposizione una mezzo che rappresenta il top delle vetture da strada (ma comunque da strada), nel secondo si ha a che fare con un modo completamente diverso di porsi nei confronti di una vettura (per quanto di seconda linea).
2) Sia ***Super Mario 64*** che ***Final Fantasy VII*** non sono esenti da difetti ma, proprio per quanto detto sopra, è ***Final Fantasy VII*** a doversi giustificare maggiormente. I difetti di ***Super Mario 64*** consistono, a mio avviso, nel sonoro, qualche spuria grafica e nell'area di gioco non immensa come qualcuno vuol far credere. I difetti di ***Final Fantasy VII*** sono invece gli attacchi casuali (inaccettabili in un prodotto così evoluto), la storia comunque troppo lineare e pre-indirizzata (idem come sopra), la struttura che - al di là di indubbie e ottime migliorie - è quella di un classico RPG, e infine il sonoro. Come già detto, se i difetti di ***Super Mario 64*** sono in parte perdonabili, in quanto capostipite di un nuovo genere e di una nuova macchina, alcuni dei problemi di ***Final Fantasy VII*** sono veramente insopportabili, visto l'*hype* che lo ha circondato.
3) Questo punto è forse il più personale e quindi quello che molti non condivideranno: a mio avviso ***Final Fantasy VII*** non emana la stessa "magia" dei migliori titoli di Miyamoto. È una sensazione molto particolare e per niente razionale quella che ho provato quando ho giocato per la prima volta a ***Super Mario, Super Mario World*** e ***Yoshi's Island*** per SNES e ***Super Mario 64***, e mi spiace, questo *feeling* non l'ho provato con ***Final Fantasy VII***.
Per concludere,voglio ribadire che non ho esaminato i due *games* con pregiudizi e che entrambi rappresentano i migliori giochi per le rispettive console. Desidererei conoscere altre opinioni sull'argomento.
Grazie mille e complimenti per la rivista.
Zanardi Simone
straycat@mbox.vol.it

Straordinario. Sbalorditivo. Schioppettante. Nessuno prima d'ora aveva avuto l'ardire di confrontare* Super Mario 64 *e* Final Fantasy VII. *Simone Zanardi, probabile incarnazione epistolare dell'incarnazione cartacea del Pazienza Andrea (prima pagare, poi paragonare), espone con insospettabile umiltà le analogie inquietanti che sussistono tra due prodotti (apparentemente) diversissimi. Sono sbigottito. Sbatacchiato. Mi guardo intorno smarrito, abbozzo un girotondo, comincio a singhiozzare. Mi viene in soccorso il compianto Tombolini che nei giorni di maggio amava dire "Il videogame accentua la tendenza prevalente di questa fine secolo, e cioè lo slittamento dell'offerta di variabili tecno-aleatorie verso aree giovanili con progressiva emarginazione e musealizzazione del ludus senile***". Mi rianimo tutto d'un botto e intuisco la verità: dietro all'aberrante missiva, c'è il Sacro Graal. Basta scartarlo come fosse una Ricola e succhiarlo lentamente, con voluttà. Ebbene sì, perché lo Zanardi ha individuato il sostrato comune, per quanto intangibile, che accomuna prodotti vagamente inconciliabili. E allora via, verso nuovi confronti:* **V-Rally** *contro* **Pacmania**, **Starfox 64** *contro* **Sensible Soccer** *e – perché no? – Laura Palmer contro le merendine del Mulino Bianco Barilla. La conclusione? La lasciamo al Renè, ovviamente: "***il videogame comporta un gap generazionale-neurologico non colmabile con un parziale adattamento al segmento-simbolico***". (Ringraziamo Stefano Benni per il supporto morale).*

Voglio fare innanzitutto un caldo saluto a tutta la redazione di SPC.
Quello che mi ha spinto a scrivere è stata la lettera di Pablo Cerini pubblicata sul # 42 di **PlayGround**. Ho 28 anni, sono rumeno e vivo in Italia da un bel po' di tempo. Però non mi sento ancora pronto per dire che 28 anni sono un po' troppi per gioire davanti a un monitor quando il mago avanza di livello, neanche quando Lara Croft entra nella tomba di Qualopeq, neanche quando in ***WipEout 2097*** riesco a superare tutte le piste, neanche in ***Tekken 2*** o ***Soul Blade***... Perché? Vuoi che torniamo indietro nel tempo? Ok, anche il mio primo "buco" risale a ***Phantasy Star*** e poi ***Zelda 1,2,3*** e via di seguito con ***Secret of Mana, Secret of Evermore, Suikoden, Vandal Hearts*** fino a ***Final Fantasy VII***!
There's always something magic!
Tu dicevi che "*in un RPG puoi camminare in foreste millenarie che a Milano non trovi*". Il fatto è che solo nella vita quotidiana (non a Milano, certo[1]) puoi incontrare la magia perché la nostra vita non è altro che un

immenso RPG. Per alcuni fila sempre tutto liscio, per altri – me compreso – è una continua lotta con la realtà di tutti i giorni! E qui ricordati che non esiste nessun mago, nessuna fatina buona e a volte nessuno del tuo *party* che ti possa gettare la gemma magica indispensabile per uccidere il mostro cattivo! No, qui sei solo contro tutti. E allora che fa? Puoi sempre fare due cose: 1) Salvi la tua posizione e ci pensi sopra. 2) Affronti il pericolo. Il fatto è che la prima opzione non è sempre disponibile.
Impossibile, dirai tu: deve pur esserci un *Battery Save Back-up* o un *Memory Card Compatible*. Invece no. E allora tu che sei *"troppo vecchio per gioire"* ti rendi conto che devi affrontare il pericolo e non sei preparato, perché qui non sei immortale. Allora fallisci, scopri che non nella Terra di Hyrula ma proprio qui, nella vita reale esistono le illusioni. Non è vero che (dopo aver giocato, ndr) rimani vuoto quanto prima, perché credo che ti sei riempito di gioia quando Link ha ucciso la sua parte malvagia e ha riportato in vita la principessa! Non puoi mentire a te stesso! Non è solo Sony a guadagnare, ma anche noi. Perché un gioco di ruolo è una continua lotta contro le forze del male, contro le nostre paure. È un'infinita ricerca della verità sul reale e sul fantastico. Sei "vecchio"... Caro Pablo, posso darti un consiglio? Stai alla larga da ***Final Fantasy VII***. È un gioco che ci costringe a confrontarci con le domande ultime, alla ricerca del senso della vita. In quei tre CD-Rom incontrerai davvero la tua anima, non quella di Link. E se non riuscirai a sconfiggerla, allora puoi veramente dire che hai fallito per sempre. Per concludere, *"Just on the border of your walinkg mind, there lies another time, where darkness and light are one, and as you tread the halls of sanity, you feel so glad to be unable to go beyond"*. Ringrazio *Electric Light Orchestra* (1981). Un saluto a Matt & co.

Artur Muneanu
Via Roma 6
26838 Tavazzano (LO)

Final Fantasy VII *disvela il senso della vita? E i Monty Python dove li mettiamo, eh? Niente volgarità, per favore.*

Spett.le redazione di **Super Playstation Console**,
vi scrivo per contestare alcune affermazioni comparse sugli ultimi numeri.
1) Non capisco perchè tutto questo parlare di Nintendo. Mi pare che la rivista debba parlare di PlayStation.
2) Mi pare che in lettere e risposte ci sia un certo disgusto dato dal fatto che Sony sta guadagnando dall'affare PlayStation. Francamente non ne capisco il motivo: fare soldi onestamente non è reato.
3) In risposta alla lettera di Luca Maggiolini comparsa sul numero di novembre, non è affatto vero che la Sony non ha creato giochi innovativi: il primo è stato ***Jumping Flash***, primo vero *platform* in 3D (a dispetto di quello che si dice a proposito di ***Mario 64***). Poi, perchè le conversioni da *coin-op* sono così criticate insieme ai *sequel*? In fin dei conti quello che interessa non è l'originalità, ma la qualità. Un gioco originalissimo ma totalmente ingiocabile non vale niente. E poi, perché criticare il DVD? Era ora che venisse prodotto un simile formato, le cui caratteristiche tecniche sono di tutto rispetto.
4) Mi pare ci sia una certa esaltazione della macchina Nintendo. Il problema è che si sorvola su alcuni "problemi" della casa madre, tra cui le assurde pretese monopolistiche e di controllo sul *software*, che non agevolano di certo il mercato.
5) I videogiochi e l'arte. I videogiochi non sono arte, e la cosa è abbastanza evidente. Sono comunque figli di un *business*, teniamone conto. Mi sembra piuttosto una giustificazione per "elevarli" culturalmente. E la "fuga dalla realtà" non mi pare una cosa così positiva. Personalmente, gioco perchè mi diverto. Se non fosse così, non giocherei. Niente fughe e cose simili.
6) Spesso capita che ci siano giudizi negativi in sede di *preview*. Onestamente, mi paiono un poco azzardati. Si è già visto in giro più di una volta la differenza tra la versione provvisoria e quella definitiva.
Gradirei risposte logiche: niente emotività o filosofia, per favore.

Luca Beltrame
gbeltram@tin.it

Partiamo dal fondo. Il fatto che tu chieda risposte logiche ma "non filosofiche" mi fa pensare che tu abbia delle idee confuse sulla filosofia. L'altra possibilità è che tu non abbia ben chiaro il concetto di logica. In quest'ultimo caso, non credo di poterti aiutare. Posso però replicare alle tue pertinenti osservazioni.
1)* PlayGround *è un "mensile di dialettica videoludica". Tradotto in soldoni: in questo spazio discutiamo – o almeno cerchiamo di farlo – di videogiochi. PlayStation è solo un pezzo del mosaico.
2) Ridurre il dibattito sul concetto di qualità videoludica a una semplice questione di fatturato è illegittimo e fuorviante. Un'interpretazione molto rozza, modello "commendatur Brambilla".
3) Credo che tu abbia frainteso il messaggio di Luca Maggiolini: non sono state messe in discussione le specifiche tecniche del supporto DVD quanto il bisogno stesso del supporto DVD in alternativa al VHS. Il fatto che l'unico obiettivo delle* majors *sia riproporre i medesimi contenuti sotto un differente formato inibendo la registrazione e imponendo* territorial lock-out *è un insulto all'intelligenza del consumatore medio.
4) Ancora una volta, credo che tu sia vittima di un equivoco: l'oggetto dell'esaltazione non è Nintendo (e nemmeno Sony, se è per questo) quanto piuttosto il gioco di qualità.
5) La questione è complessa e meriterebbe un approfondimento: arte e mercato sono necessariamente incompatibili? È possibile aggiornare il significato di artista senza snaturarlo? I videogiochi sono semplici beni di consumo oppure veicolano svariati contenuti? Cosa voleva dire Manzoni quando inscatolava i suoi escrementi?
6) Applicare un minimo di senso critico quando si compila un'anteprima, mi sembra quanto meno doveroso. Alimentare falsi entusiasmi anche quando non sussistono le condizioni, al contrario, è deontologicamente scorretto. Da quanto ho capito, vorresti leggere solo lodi sperticati di titoli che nella migliore delle ipotesi sono largamente incompleti. Ecco, ho come l'impressione che tu abbia sbagliato rivista...

Caro Matteo,
Aiutami. Ieri ho visto in un negozio *G-Police*. Ma non è questo il problema. Il problema grave è che mi sto dissociando dalla realtà che mi sta attorno. Cosa c'entra questo con *G-Police*? Andiamo con ordine. Ultimamente sono stato troppo appiccicato a *Final Fantasy VII* (versione americana, *ayeah!*) e quindi ho preso una certa confidenza con gli intrecci particolarmente complessi. Faceva freddo, ieri, portavo tre maglie e un giubbotto. La gente attorno a me girava per le strade facendosi tranquillamente i c***i propri, come in qualsiasi posto del mondo. Passo davanti a una vetrina di un negozio di videogiochi, piena zeppa di confezioni (vuote). Scorgo un nuovo logo, *G-Police*. Cavolo! Era stato annunciato quasi tre anni fa dalle riviste del settore! Entro e chiedo al commesso che ovviamente conosco se mi fa fare una partita di prova. Non c'è nessun problema. Premo "avvio" e comincio. All'inizio non capisco un cavolo, poi mi accordo che le scritte sono tutte in italiano. Partiamo. Presentazione stupenda. È un film in Computer Grafica, quello che *Robocop* avrebbe potuto essere se Verhoeven lo avesse pensato dieci anni fa.
Schermate in alta risoluzione. Parlato in italiano. Sto provando una strana sensazione. Gioco. Tre minuti sono sufficienti per cogliere che il gioco è complesso, ma non se è divertente o meno. Ma graficamente mi appaga. Quindi faccio un paio di considerazioni sul fatto che tanto Psygnosis quanto Halifax[2] puntino mostruosamente su questo gioco per il periodio natalizio. E a questo punto succede il fattaccio. Stacco gli occhi dallo schermo e li porto sull'interno del negozio (saranno si è no cinque metri quadrati). Cosa vedo? Lucine colorate dappertutto, un commesso gentile e sorridente, bambini felici e genitori disponibili a spendere un sacco di soldi. Tutti conversano in maniera pacata come se si conoscessero da anni quando probabilmente non si rincontreranno mai più una volta usciti dal negozio. Saluto e ringrazio in fretta e in un attimo sono di nuovo nelle vie del centro, caotiche per il via vai di gente sorridente e coperta di vestiti firmati. Magari hanno appena comprato un oggetto per la loro persona cara e sono contenti perché attraverso quel dono riescono a concretizzare il loro legame, il loro affetto. Insomma, se ancora non fosse chiaro, sento l'atmosfera natalizia. Ma è questione di pochi secondi perché poi tutto torna come prima. Le persone intorno a me tornano a essere freddi automi che vagano alla ricerca di cosa poi nessuno lo sa. E, sinceramente, è meglio così. Sì, quello che ho provato era sbagliato. Mentre scrivo siamo ancora a ottobre e non è possibile che io senta l'atmosfera natalizia oggi. Il problema è

[1] ***Massimo rispetto a Milano, Italia, NdMatt***

[2] ***La versione PlayStation di G-Police è distribuita in Italia da Sony Computer Entertainment.***

Benni Stefano ci aiuta e ci consola nei momenti di immane sconforto letterario-epistolare...

che sono troppo abituato al fatto che i giochi di qualità superiore escano a Natale. Sono arrivato al punto che mi sembra Natale ogni volta che esce un gioco particolarmente bello o curato. Sono diventato come il cane di Pavlov, condizionato a farsi venire l'acquolina in bocca dal suono di una campanella. Ho rivissuto esperienze del passato come ***Tomb Raider*** l'anno scorso, come ***Stunt Car Racer*** o ***Beast*** o ***Xenon II*** su Amiga, come ***R-Type*** su Commodore 64. E poi voglio lanciare una provocazione: se ***Tomb Raider*** fosse uscito che, so, a luglio, sarebbe entrato nella storia dei videogiochi come è poi successo? Immaginatevi una realtà parallela in cui ***Tomb Raider*** esce in estate e vende 500.000 copie (le vendite medie di un bel gioco) e ***MDK*** riesce a uscire in tempo per Natale vendendo tre milioni di copie. Al concerto degli U2 avremmo forse visto Kurt invece di Lara Croft? La stessa cosa succedeva ai tempi del C64. Tutti si ricordavano dei film interattivi Cinemaware come ***Sinbad, Defender of the Crown*** che uscivano a cavallo tra novembre e dicembre di uno qualsiasi degli anni '80. Perché nessuno si ricorda più di ***Project Firestart***, altro "film interattivo" bellissimo, giocabilissimo che ha l'unica pecca di essere uscito a giugno? Vorrei fare un appello a tutte le *software houses*: per favore, fate uscire tutti i vostri giochi migliori sotto Natale. E questo per tre ottimi motivi:
1) Venderete senz'altro molto di più.
2) Rispetterete l'equazione GIOCO BELLO + PERIODO NATALIZIO = MOLTE COPIE VENDUTE (molti soldini) = FENOMENO DI CONSUMO (altri soldini)
3) I dissociati come me avranno sempre un punto di riferimento fisso, sapranno quando sarà ora di comprare i regali e vestirsi come Babbo Natale.
Quest'anno mi sono bastati ***G-Police, Fighting Force*** e tutti gli altri annunciati da circa un anno e mezzo come "imminenti". L'anno prossimo, chissà, forse ***Messiah***?
Simone Cicconi Hulsbeck
P.S. Spero che le riviste di critica videoludica siano insensibili all'atmosfera natalizia. In questo senso un recensore dovrebbe essere più cattivo del solito riguardo alle ciofeche che vengono immesse su questo "povero" mercato. Capisco che il panettone faccia gola un po' a tutti e che il povero recensore si possa sentire giustificato ad appioppare frettolosamente un voto sbagliato a un gioco, visto che a casa sua zii/nonni/cuginetti (tutti rigorosamente sopra i cento chili) si stanno sbavando la succursale della Melegatti che la mamma ha fondato a inizio dicembre in previsione delle invasioni parentali.
Questa non è una buona scusa.
Buon Natale a tutti.
Il giorno in cui uscirò ***Tomb Raider 2*** vi manderò una decina di cartoline d'auguri.

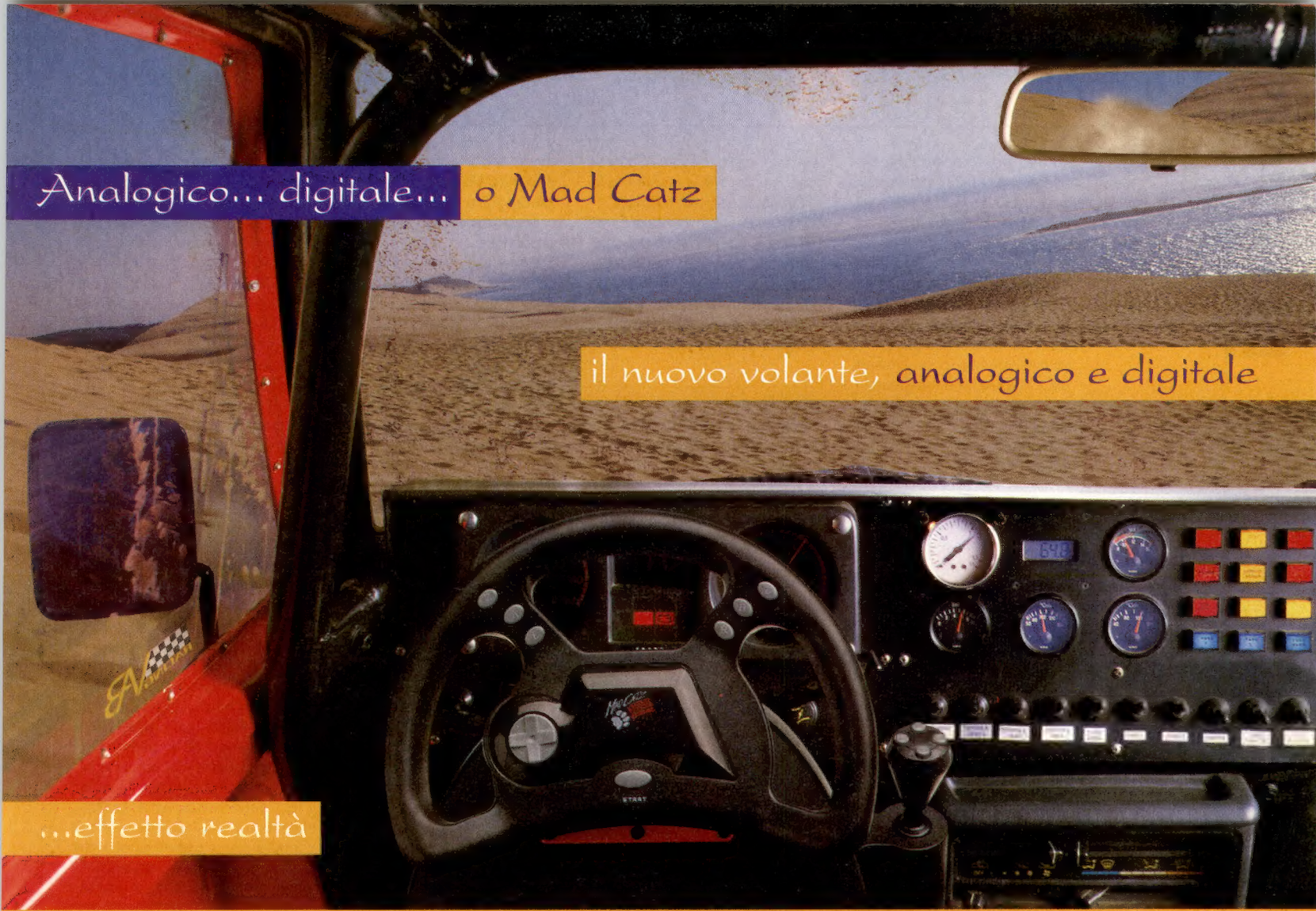
Non c'è niente di più bello che trovarsi in perfetta sintonia con un lettore o, meglio, con la sua forma rappresentativa che si oggettiva nell'intervento epistolare. Scorri le righe con entusiasmo, salti quasi le parole nella foga e per qualche istante ti senti meno solo al mondo.
Un'autentica epifania. L'unico rammarico è che in questo caso non condivido nemmeno mezza riga. Già, perché il fatto che le **software house** ***sparino i loro "pezzi da novanta" per lo più a Natale lo considero tutt'altro che positivo. Per sei settimane all'anno l'utente viene bombardato da presunti capolavori e poi chi si è visto si è visto. Quel che è più grave è che pur di spartirsi il colossale malloppo natalizio (è noto che il 70% del profitto annuale è legato al periodo delle festività) le case di produzione non esitano a pubblicare prodotti raffazzonati alla bell'è meglio, semplici*** **data disk** ***a prezzo pieno, giochi pieni di*** **bug** ***e altre amenità. L'idea che "la qualità superiore" (totale?) sia un'esclusiva di Natale non potrebbe essere più lontana dal vero. No, Simone, a dicembre*** **everything goes**, ***si spacciano pacchi clamorosi a utenti boccaloni e via dicendo. Ora, in quanto giocatore, preferirei di gran lunga una pianificazione delle uscite più attenta alle mie esigenze. Personalmente, non me ne importa un accidenti se la*** **software house** ***"fa più soldi". La mia preoccupazione principale è spendere tempo libero e i risparmi per giochi divertenti e curati. Per*** **G-Police** ***e*** **Tomb Raider 2** ***non userei il sempre più logorato termine "capolavoro", anzi... Non mi interessa che escano sul mercato centomila titoli a Natale se poi tre quarti sono dei*** **rip-off** ***colossali. Apprezzo la coerenza delle etichette che decidono di posticipare l'uscita dei loro prodotti quando imperfetti. Per fare un buon gioco ci vuole tempo. E a Natale tutti hanno una fretta della malora, compreso quel vecchio panzone di Babbo Rachele. Infine, non credo che i recensori di*** **Super PlayStation Console** ***possano venire accusati di parzialità o incoerenza. Non barattiamo certo la nostra indipendenza critica per un panettone. Certo, di fronte a una fetta di pandoro magari tentenniamo, ma ehi, in fondo siamo stati tra i pochissimi a ridimensionare*** **Formula 1 '97, Tomb Raider 2** e **Fighting Force**, ***probabilmente i titoli più sopravvalutati dell'anno. E a proposito di*** **Formula 1 '97...**

Caro End,
Nella tua recensione di ***Formula 1 '97***, concludi dicendo che "*Leggendo il voto, molti giocatori penseranno che sono impazzito*". Ora, è proprio quello che ho concluso. Ora, compro cinque riviste al mese dedicate a PlayStation e devo dire che una recensione del c***o come questa non l'avevo ancora letta. I famosi difetti di *pop-up* e *bad clipping*, tra l'altro, io li ho notati solo nel Gran Prix del Brasile. Se il giochino ti fa ruotare innaturalmente le palle (degli occhi, s'intende) puoi sempre selezionare la visuale distanziata, così ti puoi godere il tuo bel tracciato completo anche dalla toilette per gli spettatori.
Secondo, quando le vetture sbattono contro la barriera è vero che rimbalzano. Se non ci credi, vatti a ripassare il GP di Montecarlo, quello vero. Terzo, le auto di Formula Uno non finiscono nell'acqua come sostieni (vedi circuito di Melbourne): bisognerebbe proprio avere del San Daniele sugli occhi per scambiare sabbia per acqua.
Poi se le opzioni di settaggio non ti bastano (quel "*poco altri*" da te usato trasuda sufficienza lontano un miglio) vatti a comprare un bel PC con otto schede 3Dfx e giocati 'sto ***GP2*** del mostro della simulazione di cui non ricordo il nome. Infine, per smontarti definitivamente, quando le monoposto escono dal circuito nella realtà, è difficile farle rientrare sul circuito, quindi non ha senso lamentarsi: io personalmente avrei inserito anche l'opzione di spegnimento del motore. Poi se le macchine rimanessero sempre in pista perfettamente incollate al tracciato il gioco diventerebbe alquanto palloso. Potevi quindi risparmiarti queste considerazioni solo per aggiungere cinque o sei righe alla recensione. In definitiva, ***Formula 1 '97*** non è perfetto perché nessun gioco lo è, ma sicuramente è un degno successore del suo predecessore.
Senza rancore,
Francesco qualcosa ***(firma assolutamente illegibile) detto*** **"Il Kileak dei recensori"**

Caro MBF,
Ti scrivo per comunicare a voi della reda e a tutti gli appassionati di simulazioni automobilistiche che per l'ennesima volta siamo stati gabbati. Immagino che tutti abbiano capito che mi riferisco al presunto capolavoro che risponde al nome di ***Formula 1 '97***. Confesso che attendevo con grande impazienza il seguito, perchè ero convinto che i programmatori avrebbero facilmente eliminato le imperdonabili pecche del primo ***Formula 1***. Ebbene, il risultato è sotto gli occhi di tutti: ***Formula 1 '97*** è un concentrato di *bugs*!
Probabilmente, gli unici aspetti che sono stati migliorati sono l'Intelligenza Artificiale dei piloti avversari (prima inesistente, ora sufficiente) e il sonoro in generale. Per quanto concerne il resto, è un vero disastro. Il difetto più evidente è la qualità della grafica che, come voi stessi avete sottolineato nella recensione, è peggiorata paurosamente soprattutto a livello di definizione dell'asfalto all'orizzonte (va bene l'*hi-res*, ma se la qualità è questa, ne faccio volentieri a meno) il che rende spesso inutilizzabile la visuale interna. Non parliamo poi del fatto che in condizioni di tempo variabile non è possibile montare nel corso della gara le "*moonson*" da temporale. Ora, mi domando: è possibile che i numerosi *tester*, durante le lunghe gior-

COMUNICAZIONI DI (BIO)MASSA

ISTRUZIONI PER L'USO: "*Date un'occhiata a questa immagine tratta da* Italia X-Men: Gabbia Aperta, Wolverine *#94 - Novembre 1997 (edito da Marvel Italia). Se scoprite l'intruso – o meglio, gli intrusi videoludici – mandatemi un e-mail a biomassa@bbs.infosquare.it. Bai/Bio*".



MAD CATZ

http://www.madcatz.com

Compatibile con tutti i giochi...

Servizio di assistenza telefonica, via e-mail e online.

Studio Markt - Milano

PlayStation

- L'unico volante con licenza Sony
- L'unico compatibile con tutti i giochi Playstation

3D PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

Kit completo di pedaliera. L'unico comparato dalla critica ai volanti delle auto da competizione.

Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

nate di gioco non abbiano riscontarto un *bug* che emerge dopo poche ore di gioco? Evidentemente no! Quindi la logica conseguenza è che questo "insignificante difettuccio" – che da solo rende inutile l'opzione sulla variabilità meteorologica nel corso della gara – è stato lasciato al suo posto come se niente fosse. Non sia mai che l'uscita di un gioco debba essere posticipata per simili inezie!
E il bello è che ci dobbiamo anche sorbire le banfate delle *software house*, che in pompose interviste millantano le qualità superiori dei loro prodotti, salvo poi essere (quasi) immancabilmente smentite al momento della verità. Quindi al rogo ***Formula 1 '97*** e lunga vita a ***V-Rally***, l'unico gioco che finora si è rivelato persino superiore alle mie aspettaive,
Pierpaolo "PPS" Spelgatti
Aosta, Italia

Il mondo è bello perché è Wario. ***Al di là delle (immancabili) divergenze a livello critico, non credo si possa negare il fatto che*** **Formula 1 '97** ***abbia ampiamente deluso le aspettative della maggior parte dei videogiocatori. Non ha però molto senso bruciare le copie di*** **Formula 1 '97** ***in falò pavesiani. E non è molto più utile insultare Marco Ravetto, la cui unica colpa è quella di aver giudicato l'ultimo racing di Bizarre Creations nel modo più obiettivo possibile. Come direbbero a Roma, il gioco Psygnosis è una sola: confezionato frettolosamente, carente sul piano grafico e ludicamente lacunoso (l'opzione di gioco in coppia è patetica). Pensate che in Inghilterra la*** **FOA** ***(Associazione Formula Uno) ha imposto il ritiro di*** **F1 '97** ***dai negozi perché Psygnosys ha utilizzato simboli e logo ufficiali senza accertarsi previamente di aver acquisto la licenza. Solo Mercedes è riuscita a fare peggio (vedere alla voce Classe A)...***

Ciao Matt,
Wie geht's?
Visto che ormai sono un habitué della tua posta, salto i convenevoli e passo subito al dunque anche se il semaforo è rosso. Ho letto la tua rispsta alla mia pubblicata sul numero del decimo mese. Impeccabile e sincera, come piace a me. Peccato che tu non abbia recepito il senso esatto di quanto avevo scritto. Vedi, relativamente al discorso "*chi compra Megadrive/SNES è ganzo*", non ho affatto messo in discussione la veridicità di quanto hai affermato, bensì piuttosto il realismo della tua affermazione. Visto che ho peccato di chiarezza con la mia prima lettera, vedrò di riparare in modo chiaro e schematico.
1) Concordo quando affermi che MD e SNES hanno giochi fantastici, i migliori dei quali sono tutt'oggi, nell'era dei 32-bit, lo stato-dell'arte di giocabilità e originalità (***Thunderforce, Streets of Rage, Shinobi, LandStalker, Phantasy Star, Zelda, Super Mario Kart, Yoshi's Island, Super Mario World*** giusto per fare qualche esempio).
2) Concordo quando affermi che il rapporto qualità/prezzo dei sedici bit è oggi più che mai vantaggioso e allettante soprattutto in presenza di certi capolavori.
3) Concordo quando dici che chiunque scegliesse di comprare un sedici bit per i motividi di cui sopra, sarebbe un vero drittone...
...Ma è a questo punto che divergo. Realisticamente, tu pensi che ci sia davvero tanta gente che oggi fa questa scelta in maniera consapevole e voluta? Lascia perdere le percentuali che avevo citato nel mio scritto – e che comunque sono attendibilissime, essendomi basato sulle tre pubblicazioni più importanti del settore: *Donna Moderna, SuperSex* e *Necronomicom* – e dimmi un attimo su cento acquirenti che comprano oggi un sedici bit, quanto lo fanno per il motivo da te addotto? Ti ho accusato di essere troppo filosofo solo per questo motivo. Ripeto: penso che solo una minima percentuale che compra oggi un sedici bit è cosciente del valore intrinseco della piattaforma e del software. Solo chi è ben informato sul passato dei sedici bit può comprenderne il valore e penso che tra i non acquirenti non ci sia questa gran consapevolezza come invece mi sembrava tu volessi intendere con la tua replica.
Tutto qui, solo per il piacere della chiarezza.
Sono sicuro che apprezzerai il chiarimento e comprenderai al volo ciò che volevo dire.
Alla prossima,
Emanuele Bresciani

Botta...

Spett.le redazione di **Super PlayStation Console**,
Mi chiamo Marco e ho 26 anni e un atroce dubbio mi ha spinto a scrivervi. Sto invecchiando? Mi spiego: posseggo una PlayStation, e fin qui tutto bene. È divertente, ha una bella grafica, un buon sonoro, i CD occupano poco spazio così ne compro di più e quindi non posso certo lamentarmi.
Posseggo vari giochi, i picchiaduro più belli e versatili, le simulazioni di guida graficamente più curate, i giochini più entusiasmanti...
...E allora perché in questi giorni mi sono andato a ricomprare un Megadrive usato a un prezzo quasi simbolico? Perché non riesco a lasciare il mio vecchio SNES nella sua scatola dove l'avevo riposto quando ho comprato PlayStation? Perché il migliore picchiaduro Sony è sì bello e fluido, è sì ben curato e iper-realistico, però non mi dà quella scarica adrenalinica che ricevevo reagolarmente con i giochi a sedici o otto bit? Bidimensionali, d'accordo, ma proprio per la loro "imperfezione" richiedevano l'uso della fantasia per completare e migliorare le forme, le fattezze dell'omino sullo schermo. Eri tu, giocatore, che finivi per arricchire graficamente gli sprites nella tua mente. Ribadisco, forse quello che mi attirava maggiormente di quei giochi era proprio la loro "non-perfezione". Adesso è tutto così... Così schifosamente bello, assurdamente reale che quasi mi annoio, sì, mi annoio, perché alla fine è tutto lì, sullo schermo e non bisogna più immaginarsi nulla. I videogiochi sono indirzzati soprattutto ai giovani, coloro cioè che ancora sanno cosa sia la fantasia. E invece oggi si ritrovano a cinque anni con un pad in mano e con gli occhi allo schermo di fronte a immagini che in alcuni casi superano la realtà, tanto sono definite. Ma il pischello in questione, a questo punto, che ruolo gioca? Attivo o passivo? Ora gioca quasi un film. Ma si divertirà davvero? Non c'è il rischio di diventare vittime di immagini sempre più perfette e stereofoniche dimenticando che quei giochi li viviamo solo in minima parte e che tutto quel coinvolgimento tridimensionale non è poi così fantastico come vorrebbero farci credere?
Possibile che alle soglie del Duemila si cerchino console di cinque anni fa? Possibile che io, videogiocatore dai tempi di *coin-op* (che un tempo si chiamavano giochi da bar) come ***Pac Man, Space Invaders, Phoenix*** e via discorrendo mi ritrovi così deluso dal mercato attuale, "riducendomi" quando entro in un negozio a cercare gli usati anziché le ultime novità? È possibile? È proprio così...
Ora mi chiedo, e vi chedo: la mia è arteriosclerosi ludica o cosa? Sono diventato "vecchio" oppure ho semplicemente deciso di smettere di aggiornarmi? E se fossero entrambe le cose? Sia chiaro, non provo nostalgia, ma solo sorpresa. Di fatto, continuo ancora a comprare giochi nuovo, solo fatico sempre di più a entusiasmarmi...
Marco Zorattini
Bologna

...Risposta.

PLAY-COVER

Resident Evil: Director's Cut *vs* ***Bio Hazard: Director's Cut***. La differente titolazione riflette filosofie quasi antitetiche. Il soggetto della copertina americana del demo di ***Resident Evil 2***, pardon, della "nuova" versione di ***Resident Evil*** è una sorta di Bruce Campbell. Il cacciatore di *zombies* si staglia su uno sfondo prevalentemente nero. Il disegno è grossolanamente fumettoso: l'*artwork* ricorda i manifesti dei film Troma. La cover giapponese è tutta un'altra storia. I contorni appena accennati di un morto vivente danno vita a un curioso contrasto sul background bianco. La scelta nipponica di privilegiare un cattivo (*zombie*) su un buono (clone di Bruce Campbell) è quantomeno significativa. Voi cosa ne dite?

BIO HAZARD: DC ***(JAP)***

RESIDENT EVIL: DC ***(USA)***

Console • Hardware • Software

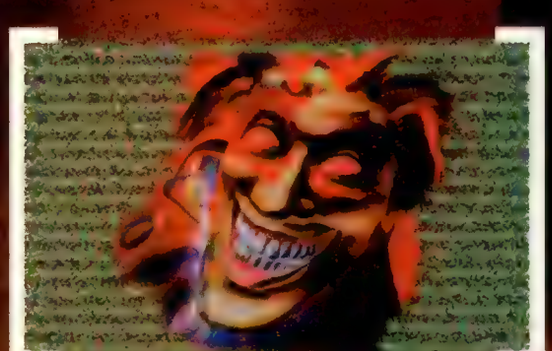
SOFT MANIA

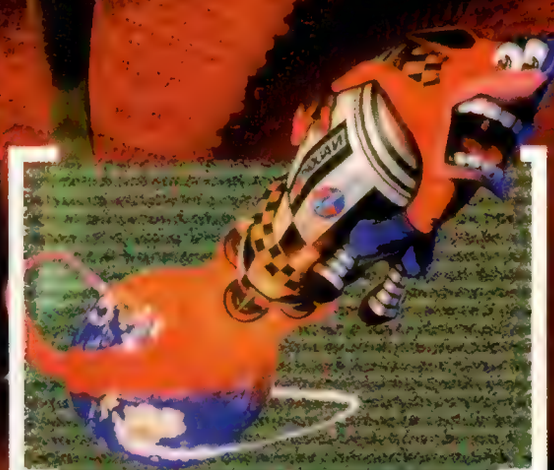
Console & Computer Fan

a Natale!

Play it!

FIGHTING FORCE





Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao MBF,
Posseggo una PlayStation giapponese da ormai due anni e sono soddisfattissimo del mio acquisto. In questo modo, infatti, posso fruire di tutti quei titoli che le filiali europee e americane di Sony non si degnano di distribuire ufficialmente, come il bellissmo *Tobal # 2*. Polemiche a parte, volevo chiederti un paio di cose:
1) Quando uscirà la versione in lingua inglese di *Breath of Fire 3*? Conosci la data di uscita di *Dungeons and Dragons Collection*?
2) Sin dai tempi di Zzap! (la versione inglese, la migliore) il mio idolo è sempre stato Julial Rignall (a proposito, che fine ha fatto?). Leggendo le sue recensioni ho capito che avrei dovuto seguire le sue orme. A questo punto ti chiedo: cosa devo fare per diventare un recensore e scrivere per una testata come Super PlayStation Console?
Stefano Valmolina
Curno (BG)

1) Entrambi i titoli sono previsti per il primo quadrimestre del '98.
2) Jaz Rignall vive negli States e collabora per diverse testate videoludiche online. Per entrare a far parte del team redazionale di Super PlayStation Console *dovete inviarci un curriculum e una lettera di accompagnamento nella quale spiegate chi siete, quali sono i vostri videogiochi preferiti e perché volete diventare recensori. Inoltre, non sarebbe una cattiva idea allegare una recensione di prova di un titolo scelto a piacere - possibilmente recente - per Sony PlayStation. Le dimensioni del testo non devono superare le quattro cartelle (una cartella consta di 1800 caratteri). Requisiti essenziali sono una buona padronanza della lingua italiana e inglese, capacità d'utilizzo delle principali applicazioni per PC/Mac (almeno* Word *tra i word processor,* Netscape Communicator/ Navigator *o* Internet Explorer *per Internet), e un'ottima conoscenza in campo videoludico. Ma la cosa più importante è possedere un'ottima fantasia. Un pizzico di immaginazione è indispensabile quando si tratta di inventare scuse per giustificare i ritardi nella consegna dei testi. Da questo punto di vista, i nostri collaboratori sono davvero imbattibili. Esempio: 1) Drin, drin... "*Pronto? La recensione? Ah, sì, la sto passando proprio in questo momento con il correttore ortografico... Tranquillo, tra qualche minuto te la mando..."*2) Mezz'ora dopo: Drin, drin... "*Pronto? Ah, ehm... Non sono riuscito a mandare il testo via *e-mail* perché ho dei problemi col *server*, magari passo direttamente in redazione. È questione di mezz'ora al massimo..."*3) Due ore dopo: Drin, drin... "*Pronto? Ah, sì, stavo per uscire quando è successo un casino pazzesco... Appena ho messo giù la cornetta è andata via la luce e il *file* è stato cancellato completamente dall'*hard disk*? Come? No, non l'avevo ancora salvato... Ma tranquillo, lo sto riscrivendo a memoria... Ti richiamo io". Se siete in grado di fare di meglio, fatevi sotto...*

F1 '97, *un titolo decisamente poco realistico (Vedi lettera di Luca Panciroli). Ok, ok, lo ammettiamo, era tutta una scusa per mettere una foto, totalmente gratuita, di Melinda Messenger alla presentazione del gioco Psygnosis al* Virgin Megastore *di Londra. Non male anche le* Jordan Snake PlayStation, *edizione stralimitata della console Sony...*

Allora, da dove comincio?
Ciao MBF è la prima volta che scrivo, ho da circa un anno una PlayStation universale e devo dire di essere molto soddisfatto, soprattutto per il ridente mercato dell' usato che ci fa risparmiare un sacco di soldini... Ma questo non c'entra niente con quello che voglio dire. Volevo invece fare qualche domanda a proposito di *F1 '97*. Avendo, come molti possessori di PC, *F1GP2* di Crammond e *Formula 1* di Psygnosis per PSX, mi sono posto una domanda: riuscirà *F1 '97* (sempre che sia previsto dai programmatori) a prendere il meglio dai due giochi? Ovviamente mi riferisco al modello di guida realistico di *F1GP2* e alla fluidità di *Formula 1*. Sono felice di sapere che l'idiozia dei piloti del precedente titolo di Psygnosis sia stata eliminata e soprattutto sono felice di sapere che finalmente siano stati implementati incidenti degni di questo nome... Se non altro si cercherà di rallentare quando si arriva in scia ad un avversario. Grazie per ora. *Live long and prosper*.
Luca Panciroli
panciroli@dada.it

La risposta è semplice: nope. *La nuova versione è stata implementata sia sotto il profilo ludico sia sotto quello estetico. Purtroppo, i miglioramenti sono accompagnati da numerosi difetti che abbiamo evidenziato tanto nella recensione quanto nello speciale pubblicato il mese scorso. Se cerchi un buon gioco di corsa realistico, ti suggerisco di dare un'occhiata a* TOCA Touring Car Championship *(Codemasters).*

Ciao Matteo,
vi faccio i complimenti per la rivista e passo subito alle domande:
1) A quando qualche notizia di *Sensible Soccer 2000*?
2) Quando sarà pubblicato *Dungeon Keeper* per PlayStation? Per PC è splendido!
3) Mi sapreste dire quanto vendono le avventure per PlayStation (come *Broken Sword* e *Discworld*). Lo chiedo perché che se hanno fatto registrare grandi vendite le case si svegliearanno a pubblicarne altre...
4) Infine, avete intenzione di allegare alla rivista un CD *demo* per la felicità di tutti noi?
Vi saluto ringraziandovi a nome di tutti per le continue migliorie che state apportando alla rivista.
GHILA '77
cafca@rocketmail.com

1) Su questo stesso numero.
2) La versione PlayStation è prevista per il primo quarto del 1998.
3) Poco, altrimenti ce ne sarebbero sicuramente di più sul mercato...
4) Chi può dirlo?

In relazione alla risposta avuta da Federico Comasini di Vicenza, Nella lettera apparsa sul n° 40 di Settembre'97 su **Super PlayStation Console** in cui si spiegavano alcune differenze tra il sistema europeo PAL e quello nippon/statunitense NTSC, si afferma che il Pal abbia un *refresh rate* di 50 Hz e l'NTSC arrivi fino a 60 Hz, per cui se ne deduce una maggiore velocità di aggiornamento dell'immagine sullo schermo televisivo e quindi una maggiore definizione. Ora il mio dubbio e presto detto, in commercio si trovano ormai numerosi televisori, tra cui anche quello che possiedo e utilizzo per i *games*, che dicono funzionino a 100 Hz (è un Sony). Basandomi sulle mie scarse conoscenze in materia e un piccolo ragionamento logico, è forse vero che con questo sistema il PAL superi come velocità di aggiornamento NTSC?
Ringraziandoti per l'attenzione dedicatami porgo distinti saluti e buon lavoro.
Flavio Lorenzi
Limbiate (MI)
E-mail
lorenz@maganet2.lognet.it

*Ok, ricapitoliamo. Con "*refresh rate*" si intende la velocità di aggiornamento dell'immagine sullo schermo. Come abbiamo più volte puntualizzato, il sistema PAL effettua questa operazione 50 volte al secondo, l'NTSC 60. Ora, come forse già sai, ogni fotogramma è scomposto in due quadri che si alternano. Il primo quadro è formato dalle linee dispari da 1 a 625, il secondo è formato dalle linee pari da 2 a 624 (mi riferisco al PAL, ovviamente). Anche se il nostro occhio è abituato a percepire i due quadri alternati come un'unica immagine, in realtà si può notare un certo sfarfallio. I televisori a 100 Hz tentano di ridurre questo fenomeno attraverso un aggiornamento dell'immagine a 100 quadri al secondo. Questo risultato è stato ottenuto visualizzando la medesima immagine due volte invece di una. Risultato: se i televisori convenzionali visualizzano 50* frames *al secondo, in quelli della nuova generazione ogni quadro viene ripetuto: 50Hz x 2 = 100Hz. Per quanto riguarda le applicazioni ludiche, non sono in grado di darti una risposta certa. Secondo Fabio Massa, il nostro "technico", se possiedi una console NTSC (che gira a 60 Hz) allora il televisore a 100Hz potrebbe "*switchare*" addirittura a 120Hz, ma questo dipende dal tipo di processore di cui il televisore è*

equipaggiato. Il chip potrebbe infatti raddoppiare la frequenza nel caso il segnale in input *sia differente dallo standard PAL 50 Hz, ma potrebbe benissimo limitarsi a compiere tale operazione esclusivamente per lo standard video nostrano. Quello che invece so per certo è che l'ultima generazione dei televisori Sony dispone di una tecnologia definita* 100Hz Digital Plus, *che non solo raddoppia digitalmente le immagini ogni secondo, ma effettua una rielaborazione in tempo reale dell'immagine tramite un completo ricalcolo del segnale. Il risultato è un'ottimizzazione dello scorrimento. Il microprocessore interno raddoppia digitalmente il numero dei quadri rendendo nel contempo molto più fluido il passaggio da un'immagine all'altra, riducendo al minimo lo sfarfallio. In termini ludici, però, i televisori a 100Hz presentano qualche inconveniente. Leggere per credere...*

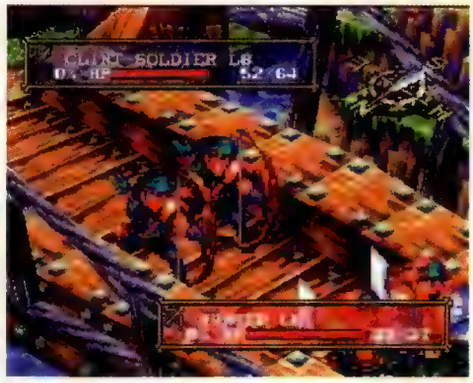
Ciao MBF,
siamo due fidanzatini fissati sui videogiochi, abbiamo una Psx modificata e usiamo più che altro giochi d'importazione. Namco è secondo me la migliore sviluppatrice di giochi e non vedevo l'ora sfornasse titoli come *Time Crisis* e *Gun Bullet*. Ora li posseggo tutti e due ma non sono più entusiasta perchè sul mio TV Sony 29 100Hz non funziona la pistola, così mi devo accontentare di giocarci con una TV più piccola. Dopo prove su prove sono arrivato alla conclusione che la pistola *Gun-Con* non e compatibile con i 100Hz e ciò mi pare strano.
Ne sai qualcosa?
Vi ringrazio in anticipo con affetto,
Fabio & Rossana

Come ha puntualizzato Marcello Cangialosi nella recensione di Gun Bullet *apparsa su* Super PlayStation Console *#40, il* refreshing *"raddoppiato" dei televisori a 100 Hz finisce per confondere la* Gun-Con *Namco - che riceve il segnale direttamente dal televisore – e pertanto si verifica un'incompatibilità.*

Ciao MBF,
ho iniziato da poco ad apprezzare gli RPG, e vorrei sapere qualche titolo interessante; consigliami secondo te i più validi tra i vecchiotti e quelli che usciranno. Potresti indicarmeli tutti, anche quelli giapponesi, e dirmi quali di questi usciranno in inglese o italiano.
Tantissimi saluti, siete fantastici.
Stefano Stefano
_a@rocketmail.com

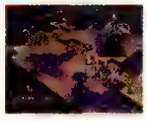
Final Fantasy VII *(PAL, inglese),* **Suikoden** *(PAL, inglese),* **Breath of Fire 3** *(NTSC, giapponese),* **Vandal Hearts** *(PAL, inglese),* **Wild Arms** *(NTSC, inglese),* **Saga Frontier** *(NTSC, giapponese),* **GrandStream Saga** *(NTSC, giapponese). Nessuno di questi titoli sarà tradotto in lingua italiana. Purtroppo.*

Salve MBF,
sono un'appassionato "gamer" un po' anziano (31 anni). Da circa due anni ho una Playstation e finora non ho avuto motivi per lamentarmi, ma adesso avrei un problema curioso (almeno per me) da sottoporvi: sono riuscito ad aquistare (con una certo bava alla bocca) il famigerato joypad analogico. L'acquisto seguente d'obbligo era *Rally Cross* per poter sfruttare appieno le funzionalità del pad. Lo sterzo è incredibile, ma il *"feedback"*



dov'è Non c'e impostazione che tenga. il pad non si scrolla. E' possibile che abbia un pad non abilitato (sigla SCPH-1180E)? Se è cosi, come mai non ci sono avvertenze su questo fatto? La vecchiaia mi sta giocando un brutto scherzo?
Grazie per l'aiuto,
Stephan Ruessing.
srussing@robopac.aetnagroup.com

Come abbiamo puntualizzato più volte, la versione europea del controller *analogico è priva dell'effetto di vibrazione. Solo il modello giapponese ne è equipaggiato. Per ulteriori informazioni, ti rimando allo speciale sugli accessori pubblicato su questo stesso numero.*



VANDAL HEARTS È *UN RPG VALIDO, DISPONIBILE DA TEMPO ANCHE IN VERSIONE PAL (VEDI LETTERA DI STEFANO).*

MET

gli specialisti

soft

SOFTWARE ULTRA 64

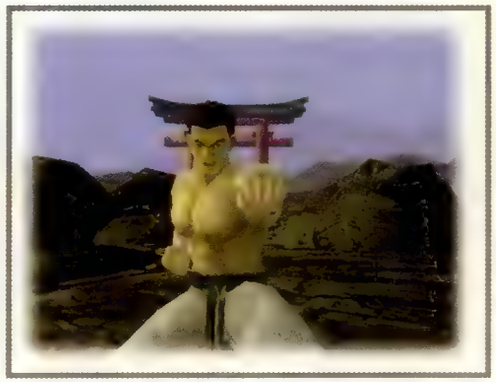
DIDDY KONG RACING	LAMBORGHINI 64
DUAL HEROES	NHL HOCKEY '98
F ZERO 64	REV LIMIT
HYPER OLYMPIC 64	CHAMELEON TWIST
PUYO PUYO 64	WCW WORLD TOUR
S. FRANCISCO RUSH	ROBOTRON X
DUKE NUKEM	MISSION IMPOSSIBLE
VIRT. HIRYU NO KEN	F1 POLE POSITION
WILD CHOPPERS	FIFA SOCCER '98
YOSHY ISLAND 64	NFL QUART. CLUB '98

playstation PS-X

NOVITA' EUROPEE

FORMULA KARTS	JOE BLOW
THE NOTE	DEVIL'S DECEPTION
CASTLEVANIA	FLYNG CORPS
PERFECT ASSASSIN	PLAYER MANAGER '98
PANDEMONIUM 2	GRAND THEFT AUTO
COURIER CRISIS	NASCAR RACING '98
BUST A MOVE III	DUKE NUKEM 3D
PAX CORPUS	APOCALYPSE
MDK	TOCA TOURING CAR
CRASH BANDICOOT 2	NIGHTMARE CREATURES
TIME CRISIS	FIFA SOCCER '98
ACTUA SOCCER 2	TOMB RAIDER 2

PAGAMENTI CON
CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA



NOVITA' GIAPPONESI

BLUE SABRE	CYBER BOTSU
FRONT MISSION 2	GUN BIKE
GALLOP RACER 2	EINHANDER
SF COLLECTION	SENNA KART DUEL 2
CRIME CRACKERS 2	GRADUATION VACATION
OVERBLOOD 2	BIO HAZARD 2
PUZZLE BOBBLE 3DX	THE MASTER FIGHTER
GRAN TURISMO	GRANSTREAM SAGA
METAL GEAR SOLID	MOON SYNDROME
KONAMI ANTICS	THE MASTER FIGHTER

NOVITA' AMERICANE

FROGGER	RUNNING WILD
APOCALYPSE	DEATHTRAP DUNGEON
ONE	BATMAN E ROBIN
NEED FOR SP. RALLY	REEL FISHING
RED ASPHALT	TEST DRIVE 4
MONOPOLY	SHADOWMASTER
COLONY WARS	JET MOTO 2
NECRODOME	REEL FISHING
MK MYTOLOGIES	BOTTOM OF 9Th '97
GOLDEN NUGGET	INTELLIGENT CUBE

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	99.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	59.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	129.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATT. UNIVERSALE SFX	39.000
ADATT.UNIVERSALE TURBO	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
ESPANSIONE MEMORIA 4Mb	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
RUMBLE PACK	49.000
RUMBLE PACK+MEMORY 4X	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
spedizioni in tutta Italia
consegna in 24h!!!

SONY-PLAYSTATION	299.000
SONY-PLAYSTATION UNIVERSALE	349.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

CALCIO: SENSIBLE SOCCER 2000 ● **AZIONE:** MEDIEVIL ● **RACING:** GRAN TURISMO ● **SPARATUTTO:** LUNATIK ● **PICCHIADURO:** DEAD OR ALIVE ● **AVVENTURA:** RIVEN - MYST 2

Racing News

AUTODESTRUCT *(ELECTRONIC ARTS)*

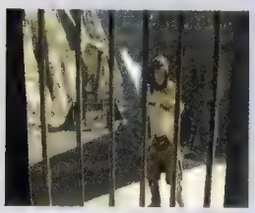
HA RAGIONE SIMON. LA GENTE NON SA PIÙ GUIDARE. NESSUNO USA LA FRECCIA PER INDICARE LA SVOLTA. Nessuno si ferma per lasciar passare i pedoni sulle strisce. Tutti vanno a centotrenta in città. E la colpa di chi è? Semplice. Dei videogiochi. Non c'è altra spiegazione. ***Prendete Grand Theft Auto***. Possiamo investire i ragazzini in bicicletta. Tamponare le autombulanze. Sparare in corsa. E che dire di ***Test Drive 4***? Il gioco incoraggia la guida pericolosa, la resistenza ai pubblici ufficiali... Preparatevi allora ad ***Auto Destruct***. ***Carmageddon*** *ante litteram*, il nuovo *racing* targato EA permette di guidare per le strade di San Francisco, New York e Tokyo e affrontare una serie di missioni suicide. Lo scopo del gioco è eliminare tutti i membri di una setta religiosa che ha intenzione di tostare il pianeta. A bordo di un'auto corazzata potremo investire pedoni, sparare all'impazzata ai poliziotti. Tutto questo è terribilmente diseducativo. Non c'è più religione. ● L'uscita del gioco di corsa più atteso dell'anno, ***Gran Turismo*** (vedi **Super PlayStation Console** #42) è stata posticipata di oltre un mese. Previsto per la fine di novembre in Giappone, il nuovo titolauz di Sony Computer Entertainment arriverà nei negozi solo l'antivigilia di Natale. ***Gran Turismo*** sarà compatibile con la seconda generazione di pad analogici Sony, il *Dual Shock SCPH-1200*. I giocatori potranno sperimentare differenti vibrazioni a seconda dell'entità dei tamponamenti. L'effetto *feedback*, inoltre, varierà a seconda delle caratteristiche delle vetture. Aggiornamento parco macchine: l'ultima *release* Sony parlava di centoquarantasei (146!) differenti vetture. Stando ad alcune voci, tuttavia, pare che nelle versioni occidentali il numero dei veicoli non supererà il centinaio. Inoltre, si prevede una modifica a livello di titolazione. L'uscita dell'edizione PAL di ***Gran Turismo*** è prevista per aprile '98. ● In Europa, intanto, Codemasters è già al lavoro sul primo *spin-off* del bellissimo ***TOCA Touring Car Championship***, recensito sul numero scorso. I programmatori inglesi prevedono di commercializzare in primavera ***Colin McRae Rally***, una sorta di ***V-Rally*** basato sull'ottimo *engine* di TOCA. Già dal titolo del gioco è facile intuire che il pilota inglese Colin McRae sarà il *testimonial*. Colin McRae Rally consentirà di pilotare le migliori auto da rally come Subaru Impreza, Mitsubishi Carisma, Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi Lancer etc. ● Il nuovo *racing* Codemasters dovrà vedersela con il seguito di ***V-Rally***, provvisoriamente intitolato ***V-Rally '98***. Previsto per aprile, il gioco offrirà un quadruplo *split-screen* e supporterà il *controller* analogico, elementi mancanti nel primo episodio che – per la cronaca – ha sfondato il tetto delle 600.000 copie vendute solamente in Europa. ● Eidos Interactive pubblicherà nei primi mesi del 1998 ***Power F1***. Sviluppato dai francesi Lankhor, autori del vecchio ***Formula 1*** per Megadrive, il nuovo gioco si pone in competizione diretta con ***Formula 1 '97*** di Psygnosys. Aggiornato alla stagione automobilistica del 1995, ***Power F1*** offre numerose visuali, diciassette tracciati, le vetture ufficiali del campionato di Formula 1 e una grafica di sicuro impatto. Gli effetti climatici variabili (pioggia e nebbia) influenzano direttamente la guida in pista. Ulteriori informazioni sul prossimo numero. ● A proposito di Formula 1: Psygnosis sta sviluppando ***Newman/Haas Racing***, titolo provvisorio di un nuovo gioco di corsa basato sul (discusso) *engine* di ***F1 '97*** (*aka* ***F1: Championship Edition***). L'etichetta inglese ha ottenuto sia la licenza CART sia la sponsorizzazione ufficiale del team Newman/Haas. "*La risposta europea a* ***CART World Series***" è prevista per marzo. Nel gioco potremo selezionare una quindicina di piloti come Micheal Andretti e Christian Fittipaldi, Jimmy Vasser (vincitore dell'edizione '96), Arie Luyendyk (primo a Indianapolis nel '97) e Robby Gordon. Undici tracciati previsti tra cui Milwaukee Mile, Road America, Rio 400, Laguna Seca e il nuovo Texaco Grand Prix di Houston. Doppio commento sonoro. Dello sviluppo si sta occupando Studio 33, fondato da John White, ex-direttore del reparto sviluppo Psygnosis, che da qualche anno risiede stabilmente negli Stati Uniti. ● È invece prevista per gennaio la conversione PlayStation di ***Midnight Run***. Sviluppato da Konami, il clone di ***Ridge Racer*** consente di guidare spettacoli bolidi sulle altrettanto mitiche autostrade di Tokyo. ● In compenso, Mindscape ha posticipato al marzo del 1998 l'uscita di ***Super Sonic Racers 2***. Motivo: il gioco era troppo simile al predecessore e abbisogna di un poderoso *lifting* grafico. Ah, sarà anche ribattezzato ***Circuit Breakers***, giusto per confondere gli avversari. Per ora è tutto.

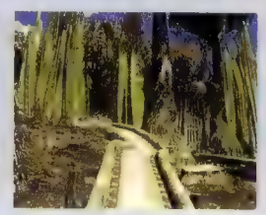
MIDNIGHT RUN, *IL* RIDGE RACER *DI CASA* KONAMI *ARRIVA SU* PLAYSTATION.

POWER F1 *RIUSCIRÀ A IMPORSI SU* **F1'97?**

Riven: Myst 2

SVILUPPATO DA ENIX, IL SEQUEL DELL'AVVENTURA PUNTA-E-CLICCA PIÙ VENDUTA PER PC (oltre 3.5 milioni di pezzi in tutto il mondo),è previsto per la fine di dicembre in Giappone. Si tratta del primo gioco che occuperà cinque CD-Rom per Sony PlayStation. Le colossali dimensioni di ***Riven*** sono presto speigate: il gioco è caratterizzato da tre ore di filmati in Computer Grafica e da settemila (7.000) differenti illustrazioni. In altri termini ***Riven*** offre un contenuto dieci volte superiore all'originale. A livello di narrazione, il *sequel* comincia esattamente dove finiva ***Myst***. Lo scopo del gioco è rintracciare e quindi liberare Catherine, moglie di Atrus, intrappolata sull'isola di Riven. Dal punto di vista grafico, non possiamo non sottolineare la qualità delle singole schermate, arricchite da animazioni marginali come il volo degli uccelli, lo scorrere dell'acqua o gli effetti del vento simulato. Il seguito – anch'esso rigorosamente non lineare - offre una maggiore interazione con gli scenari, nuovi personaggi ed enigmi ancora più contorti. Proprio quello che i cultori del gioco aspettavano...





GRAN TURISMO *(SONY)*

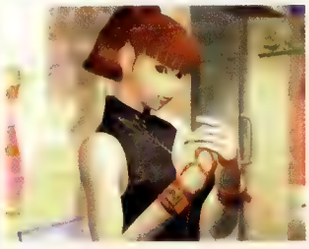
Sensible Soccer 2000

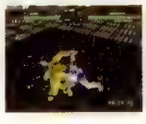
NON ESISTE NESSUN GIOCO DI CALCIO GIOCABILE QUANTO SENSI. Fino ad ora... Sensible Software sta terminando in questi giorni il seguito più atteso degli ultimi anni. La nuova versione – attesa a dicembre per PC e successivamente per Sony PlayStation – ripropone l'impianto ludico che ha reso celebre l'originale, aggiornanto con le tecniche grafiche più moderne. Non a caso i giocatori lillipuziani sono formati da poligoni. È stato inoltre inserito uno spettacolare *replay* che fa il verso a quello di ***International Soccer Superstars Deluxe*** per Nintendo 64. Il realismo delle animazioni dei calciatori – assicura Jon Hare – sarà garantito dal *motion-capture*. Avremo a disposizione un gran numero di squadre di club e potremo gareggiare in differenti competizioni nazionali (come in ***Sensible World of Soccer***). Per non rallentare l'azione di gioco, è prevista un'unica visuale, la stessa del primo ***Sensi***. È previsto inoltre un sofisticato *editor* tattico per variare l'atteggiamento in campo della propria squadra. Lo sviluppo di ***Sensible Soccer 2000*** ha coinvolto sedici programmatori, contro i tre dell'originale. Sensible Software ha già annunciato un secondo gioco di calcio, ***Total Football Edition***, per la fine del 1998. Da GT Interactive (NB: la foto è tratta dalla versione PC).

Dead or Alive

CHI FREQUENTA LE SALE GIOCHI AVRÀ SICURAMENTE SPESO UN MILLINO A DEAD OR ALIVE. Clone di ***Virtua Fighter 2*** sviluppato da Tecmo, Dead or Alive sfrutta al meglio l'hardware Model 2 di Sega. La principale attrattiva del *beat'em up* riguarda la possibilità di effettuare spettacolari attacchi aerei. I movimenti dei personaggi virtuali sono fluidi e ben animati, soprattutto quelli delle lottatrici femminili... Come nel recente ***Virtua Fighter 3***, anche ***Dead or Alive*** supporta l'opzione di fuga: basta premere un tasto per sfuggire all'asfissiante attacco nemico. Mentre la versione Saturn dell'omonimo picchiaduro Tecmo è già disponibile da qualche mese, l'adattamento PlayStation non arriverà nei negozi prima di febbraio. In compenso, i videogiocatori Sony potranno godere di alcuni appetibili extra. Per cominciare, saranno inseriti due nuovi personaggi, maschile e femminile. In secondo luogo, la versione PlayStation vanterà animazioni aggiuntive e cinque mosse inedite. *Check it out!*

DEAD OR ALIVE, UN PICCHIADURO CONOSCIUTO SOPRATTUTTO PER LE PERFORMANCE DI ALCUNE... EHM, PARTI ANATOMICHE DELLE LOTTATRICI FEMMINILI...





FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

4 - 4 - 2	E	74000
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA SOCCER 2	E	94000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	64000
AGENT ARMSTRONG	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	78000
BROKEN SWORD 2	E	TEL.
BUBSY 3D	E	88000
BUST A MOVE 2	E	49000
BUST A MOVE 3	E	77000
CASTELVANIA	E	TEL.
COLONY WARS	E	TEL.
COMMAND 2C RED ALERT	E	92000
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CRASH BANDICOOT 2	E	TEL.
CROC	E	88000
DARK FORCES	E	79000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	84000
DISCWORLD 2	E	88000
DISRUPTOR	E	78000
DRAGON BALL FINAL BAUT	J	TEL.
DUKE NUKEM 3D	E	TEL.
EXCALIBUR	E	88000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	84000
FIFA 98	E	89000
FIGHTING FORCE	E	TEL.
FINAL FANTASY VII	U	TEL.
FORMULA KARTS	E	86000
FORMULA ONE 97	E	94000
G POLICE	E	89000
HARD CORE 4X4	E	78000
HERCULES	E	88000
HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	92000

COMBINAZIONI CONSOLE PLAYSTATION CON SOFTWARE E HARDWARE

PLAYSTATION UNIVERSALE

SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

INT. SS SOCCER DELUXE	E	64000
KURUSHI !	E	77000
JONAH LOMU RUGBY	E	88000
JURASSIC PARK - LOST WORLD	E	89000
KING OF FIGHTERS 95	E	68000
LIFEFORCE TENKA	E	78000
MADDEN NFL 98	E	86000
MAGIC CARPET	E	74000
MARVEL SUPER HEROES	E	TEL.
MDK	E	TEL.
MEGAMEN X3	E	78000
MICRO MACHINE V3	E	88000
MONSTER TRUCKS	E	84000
MOTO RACER	E	88000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAMCO MUSEUM 1-2-3-4-5	E	TEL.
NBA LIVE 97	E	74000
NBA LIVE 98	E	89000
NHL 97	E	78000
NHL 98	E	86000
NHL FACE OF 97	E	74000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OLYMPIC SOCCER	E	58000
OVER BOARD	E	88000
PANDEMONIUM	E	78000
PARAPPA THE RAPPER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PGA TOUR 98	E	86000
PORSCHE CHALLENGE	E	64000
POWER SOCCER 2	E	TEL.
RAGE RACER	E	84000
RALLY CROSS	E	68000
RAPID RACER	E	88000
RAY STORM	E	78000
REBEL ASSAULT II	E	74000
RE LOADED	E	84000
RESIDENT EVIL	E	78000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	E	88000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

PREZZI PER CORRISPONDENZA

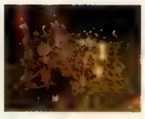
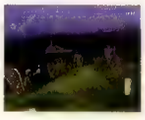
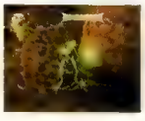
TELEFONARE

RIOT	E	68000
ROSCO MC QUEEN	E	88000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SINDACATE WARS	E	88000
SOUL BLADE	E	92000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	64000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	78000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	88000
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TETRIS PLUS	E	94000
TIME COMMANDO	E	68000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	TEL.
TOCA TOURING CARS	E	92000
TOKYO HIGHWAY	E	74000
TOMB RAIDER	E	78000
TOMB RAIDER 2	E	TEL.
TOTAL DRIVING	E	94000
TOSHINDEN 3	E	88000
TOTAL NBA 97	E	72000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	88000
V - RALLY	E	84000
WARCRAFT II	E	89000
WING COMMANDER IV	E	78000
ZETA	E	TEL.
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		30000

ACCESSORI

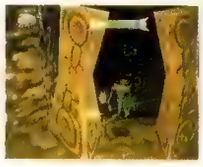
ANALOG CONTROLLER L.58000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.28000
MEMORY CARD - TELEFONARE

Medievil

"ORIGINALITÀ" NON È CERTO LA PRIMA PAROLA CHE VIENE IN MENTE PENSANDO ALLA PRODUZIONE LUDICA PER PLAYSTATION. Le sue enormi potenzialità di calcolo tridimensionale sono state travolte da politiche di *marketing* basate unicamente sulla logica del *me too* (anch'io), limitando il loro impiego al reiterato ritocco estetico di un'infinità di *sequel* e cloni. ***Medievil*** tenta di rimediare a questa "inadempienza creativa". Inizialmente previsto per Halloween (31 ottobre), l'atteso *action adventure* tridimensionale di Millenium è stato posticipato a febbraio '98. Il ritardo è dovuto a una serie di miglioramenti tecnici e ludici che includono il supporto del *controller* analogico. Dopo l'*input* offerto da ***Super Mario 64***, l'industria sembra essersi risvegliata, sembra aver trovato nel *"full 3D freedom of movement"* il percorso evolutivo ideale del *videogame* e ogni prodotto che presenti formule analoghe al capolavoro di Miyamoto non fallisce nel carpire l'interesse di media e produttori. Non a caso Sony Computer Entertainment Europe punta molto su questo *action game* del team inglese Millennium, tecnicamente ispirato al platform Nintendo, concettualmente simile al mitico ***Ghouls'n'Ghosts*** capcomiano (non a caso il primo livello ha luogo in un cimitero incapace di trattenere sottoterra i suoi ospiti) e stilisticamente vicino al film *Nightmare Before Christmas* di Tim Burton.

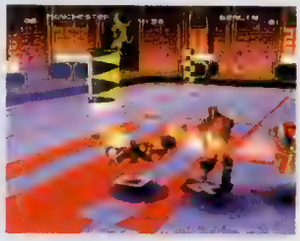
La versione completa al 60% visionata da **SPC** sorprende per la qualità dell'*engine* grafico capace di animare a 30 *fps* estese ambientazioni 3D in media risoluzione (512x256) arricchendole con sorgenti di luce multiple e ombreggiature in tempo reale. Il sistema di controllo (digitale o analogico) di tipo *screen relative* consente di governare con semplicità e precisione gli spostamenti dello scheletrico Sir. Daniel (il nostro alter ego) per gli ambienti tridimensionali del gioco. Come in ***Mario 64*** l'angolo di inclinazione dello *stick* analogico incide sulla velocità di marcia (passo felpato, camminata, corsa). Un meccanismo di autopuntamento del bersaglio fa sì che il busto e la testa di Dan siano sempre rivolti verso il nemico più prossimo affrancando il giocatore dal mirare con eccessiva cura durante gli attacchi. Fra le armi a disposizione (spade, asce, armi da lancio e... zampe di gallina!) meritano una certa attenzione lance e frecce per l'indice di attenzione maniacale al dettaglio che rappresentano: restano conficcate nel corpo dei nemici (un gran bel tocco di classe). Le inquadrature dinamiche tendono a mostrare la scena dalla prospettiva ideale, ma il sistema sembra meritare ancora qualche ritocco vista la tendenza a confondere il giocatore con prospettive celanti importanti passaggi o tunnel soprattutto nelle fasi esplorative degli intricati *dungeon* sotterranei. Alcune sezioni di gioco prevedono un passaggio di testimone da Daniel alla sua spalla, il verme Morten, impegnato ad attraversare livelli strutturalmente bidimensionali (ma composti da poligoni come in ***Pandemonium***) che spezzano a tempo debito uno schema di gioco che 30 livelli rischiano di far diventare monotono. Al medesimo scopo sono preposti alcuni livelli incentrati sulla ricerca di particolari oggetti, sulla soluzione di enigmi o sul cauto attraversamento di pedane in puro stile *platform*. Il *background* sonoro, direttamente estrapolato da CD, offre temi orchestrali di rara bellezza capaci di fondersi perfettamente col look *noir* e grottesco delle ambientazioni.

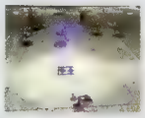
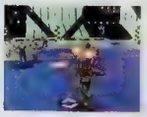


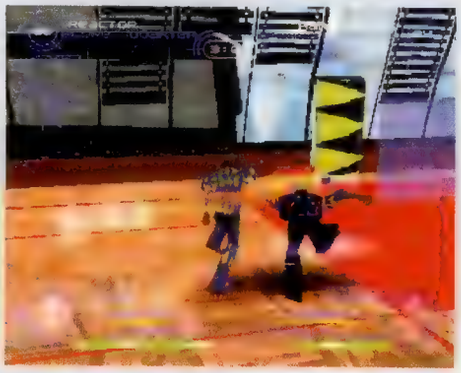
MARCELLO CANGIALOSI

Dead Ball Zone

A METÀ TRA SPEEDBALL E PALLA PRIGIONIERA, ***Dead Ball Zone*** rappresenta la più recente proposta ludica targata GT Interactive. L'obiettivo è semplice: segnare una rete dopo aver massacrato di botte di avversari. Due squadre di giocatori si affrontano su differenti arene. Sono presenti *power-up* di ogni tipo che migliorano le prestazioni dei giocatori sul campo. Mosse speciali e pseudo-compo arricchiscono il *gameplay*. Atteso per la fine dell'anno. Il 1997, s'intende.

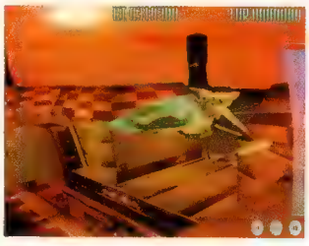


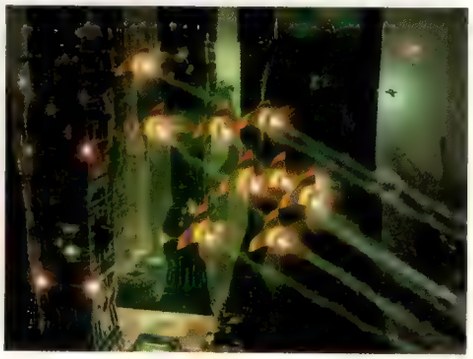


Lunatik

PREVISTO A FEBBRAIO SOTTO ETICHETTA EIDOS, ***Lunatik*** rappresenta uno degli sparatutto più promettenti della nuova stagione ludica PlayStation (insieme a ***Viper*** e ***Aironauts*** di Red Lemon). Sviluppato dagli inglese Pure Entertainment, ***Lunatik*** sfrutta le più recenti e sofisticate tecniche di programmazione. Interamente tridimensionale, il gioco è costituito da otto immensi livelli. Le ambientazioni sono eterogenee, ma in generale ci muoviamo sulle lune artificiali che orbitano intorno alla ormai desolata Terra. L'accompagnamento sonoro è stato curato da Rude Recordings e miscela *techno*, *jungle* e *drum'n'bass* come non l'avevate mai sentite su PlayStation. Era dai tempi di ***X2*** che un'etichetta europea non proponeva nulla di così interessante...



SE QUESTE IMMAGINI VI LASCIANO A BOCCA APERTA, DOVRESTE SENTIRE IL SONORO DI LUNATIK...



ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

☎ 0362/238148

RIVENDITORI 330817 - FAX 320801

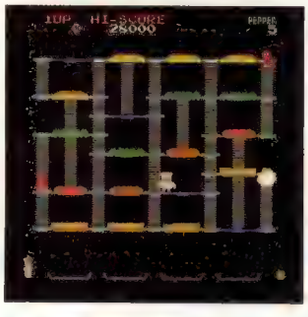
VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - ATTENZIONE I GIOCHI DA NOI DISTRIBUITI NON SONO SEMPRE IN VERSIONE PAL

...VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

Miscellanea

CYSTAL DYNAMICS (LEGEND OF KAIN, PANDEMONIUM 2) IN CRISI? Cinque programmatori che hanno realizzato *Pandemonium! 2* (SPC #42) hanno abbandonato l'etichetta americana per creare un nuovo team di sviluppo. I coders rimasti stanno lavorando a *Akuji*, un promettente clone di *Tomb Raider*. A proposito di *Tomb Raider*... Eidos Interactive ha deciso di abbandonare tre dei progetti in fase di sviluppo per Sony PlayStation e ha licenziato una ventina di sviluppatori. Inutile zavorra oppure avvisaglie di una crisi di idee? Fatto sta che dopo la pubblicazione di *Deathtrap Dungeon* (e il seguito, già in fase di sviluppo), Eidos prevede ulteriori ridimensionamenti. Hmmm... Intanto segnaliamo che Core Design è al lavoro su *Fighting Force 2*. Vista la pessima qualità del primo episodio, ci auguriamo che il *sequel* offra un *gameplay* più avvincente. Jeremy Smith, *managing director* dell'etichetta inglese, ha annunciato che la struttura del gioco non verrà stravolta, ma solo ottimizzata. Ritroveremo i quattro personaggi del precedente, ma l'*engine* sarà completamente rinnovato. È prevista una maggiore interazione con i fondali e la possibilità di usare i veicoli e non semplicemente di distruggerli. L'uscità di *Fighting Force 2* è prevista per la prossima estate. In primavera vedremo invece uno *spin-off* di *Tomb Raider* basato sull'*engine* del secondo episodio. Il nuovo gioco – che non ha ancora un titolo – sarà interpretato da un personaggio maschile. *Tomb Raider 3*, invece, è già in fase di sviluppo, ma per una nuova piattaforma (Sega Dural?). Circola in rete la voce che Konami starebbe pensando di lanciare una *compilation* di titoli della saga di *Castlevania* per Sony PlayStation, seguendo l'esempio di Capcom (vedi *Street Fighter Collection*). Se la notizia trovasse conferma ufficiale, si tratterebbe della raccolta dell'anno. Per gli amanti del *retrogaming* segnalo che Williams sta per commercializzare l'ennesimo volume dei *Williams Arcade Classics*. La risposta occidentale ai Musei Namco raccoglie *Moon Patrol, Joust 2, Blaster, Burger Time, Splat, Tapper* e il leggendario *Spy Hunter*. Uscita prevista: gennaio. *Fly By Ware*, l'originale simulatore di elicotteri telecomandati di Shiny è stato ribattezzato *Stunt R.C. Copter*. Non perdete il prossimo numero se volete saperne di più. Microprose sta considerando la possibilità di convertire per Sony PlayStation il nuovo episodio di *X-Com: Interceptor*. Ultimo, ma non meno importate, Acclaim ha ufficializzato l'ennesimo ritardo di *X-Men: Children of the Atom*. Il gioco più posticipato della storia di PlayStation non arriverà prima di febbraio. Se tutto va bene...



BURGERTIME *È UNO DEI TITOLI DISPONIBILI NEL SECONDO VOLUME DEI* WILLIAMS ARCADE CLASSICS.

PLAYSTATION: USCITE UFFICIALI

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Auto Destruct	EA	Dicembre
Adidas Power Soccer	Psygnosis	6 Dicembre
Broken Sword 2	Sony	28 Novembre
C&C Red Alert	Virgin	21 Novembre
Cardynal Syn	Sony	6 Dicembre
Championship Manager	Eidos	28 Novembre
Crash Bandicoot 2	Sony	5 Dicembre
Everybody's Golf	Sony	5 Dicembre
FIFA '98	EA	28 Novembre
Judge Dredd	Gremlin	12 Dicembre
Marvel Super Heroes	Virgin	28 Novembre
Powerplay Hockey '98	Virgin	14 Novembre
Resident Evil Platinum	Virgin	Fine Novembre
Resident Evil: Director's Cut	Virgin	21 Novembre
Test Drive 4	EA	Dicembre
Z	Sony	5 Dicembre

Namco alla riscossa

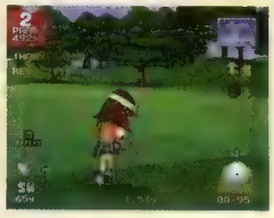
DAI CREATORI DI TEKKEN 3 E SOUL EDGE arriva un nuovo picchiaduro da sala. Il gioco, che non ha ancora un titolo definitivo, rappresenta l'evoluzione diretta di *Soul Edge*, tanto nella forma quanto nella sostanza. In combattimento sarà possibile utilizzare armi di ogni genere. Tra i personaggi c'è addirittura un sosia virtuale di Elvis! Il picchiaduro arriverà nelle sale nei primi mesi del 1998. Non è stata annunciata alcuna conversione per Sony PlayStation.

TUTTIFRUTTI... TORNATE A LAVORARE ALLA VERSIONE PLAYSTATION DI* TEKKEN 3, *DISGRAZIATI...

NEXT ON PLAYSTATION

EVERYBODY'S GOLF

Stanchi dell'ennesima versione di *PGA*? Tranquilli. Sony Computer Entertainment of Japan ha sviluppato l'inevitabile variante "*super deformed*" del popolare sport. Per 1-2 giocatori.

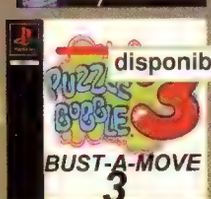


Z

La conversione del gioco di strategia in tempo reale sviluppato da Bitmap Brothers si annuncia fedele all'originale. Previsto il supporto mouse Sony. Venti livelli di blastaggio totale. Per 1-2 giocatori.

DARK OMEN

Wargame fantasy in tre dimensioni, *Dark Omen* è l'ultima incarnazione elettronica della saga di *Warhammer*. Scenari eccezionalmente definiti. Per 1-2 giocatori.



Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto

Software News

novità software dal mondo

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740

...anche vendita per corrispondenza

Lista Playstation

PLAYSTATION

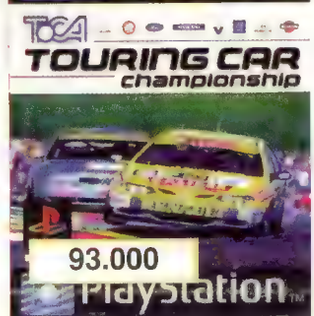
4-4-2 SOCCER	78.000
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
ALIEN TRILOGY	89.000
ALL STAR BASEBALL 97	89.000
ALLIED GENERAL	89 000
ATARI GREATEST HITS	89.000
AYRTON SENNA KART	75.000
BLACK DOWN	89.000
BOBBLE BOBBLE	84.000
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.000
BROKEN SWORD	84.000
BROKEN SWORD 2	88.900
BUST A MOVE 2	79.000
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89 000
CHRONICLES OF THE SWORLD	79.000
CITY OF LOST CHILDREN	89.000
CLOCK TOWER	89.000
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	78.000
CONTRA	89.000
CRASH BANDICOT	85.000
CRITICAL DEPTH	89.000
CRYPT KILLER	93.000
DARK FORCES	OFFERTA!!!
DESCENT 2	89 000
DINASTY WARRIORS	89.000
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	65.000
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.000
DUKE NUKEM 3D	95 000
EPIDEMIC	79.000
EXTREME PINBALL	69.000
FANTASTIC FOUR	89.000
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89 000
FIFA SOCCER 96	49.000
FIFA SOCCER 97	79.000
FIGHTERS IMPACT	89 000
FIGHTING FORCE	89.000
FINAL FANTASY VII	92.000
FORMULA 1	59.000
FORMULA 1 97	98.000
G-POLICE	97.900
GUNSHIP 2000	79.000
HEAVEN'S GATE	89.000
HERCULES	88 900
IN THE HUNT	69.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	TELEFONA
INTERNATIONAL POWER SOCCER	TELEFONA
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49 000
IRON AND BLOOD	59.000
JET RIDER	69.000
JET RIDER	TELEFONA
JONAH LOMU RUGBY	85 000
K1 ARENA FIGHTERS	85.000
KING OF FIGHTERS	79 000
KING'S FIELD	78.000
KRAZY IVAN	69.000
KURUSCHII (I.Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	84.000
LETHAL ENFORCER	89.000
LIFEFORCE TENKA	98.000
LOADED	69.000
LOMAX	79.000
MACE	89.000
MACHWARRIOR 2	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MAGIC THE GATHERING	89.000
MDK	89.000
MEGAMAN 8	85.000
MEGAMAN X3	78.000
MICROMACHINE V3	89.000
MIDNIGHT RUN	89.000
MONSTER TRUCK	98.000
MONSTER TRUCK	IN ARRIVO
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	84.000
MOTO RACER	88.900
MOTOR TOON GP2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL 5	77.900
NAMCO MUSEUM VOL 2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	79.000
NAMCO. SOCCER	79.000
NBA HANGTIME	89.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA JAM T. E.	59.000
NBA LIVE 96	79 000
NBA LIVE 97	84 000
NEED FOR SPEED	49 000
NFL QUARTERBACK 98	89 000
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.000
NFL-GAMEDAY	69.000
NHL BREACKWAY 98	89 000
NHL FACE OFF	69 000
NHL FACE OFF 97	75 000
NHL OPEN ICE	89.000
NIGHTMARE CREATURES	GENNAIO
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PGA TOUR 98	88.900
PLAYER MANAGER	75.000
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.000
RALLY CROSS	78.000
RAMPAGE WORLD TOUR	89.000
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89 000
RAY STORM	78.000
RAY TRACER	78.000
RAYMAN	49.000
RED ALERT C&C	98.900
RELOADED	59 000
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	79.000
RESIDENT EVIL	89 000
RIDGE RACER	49 000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
RIOT	85.000
ROAD RAGE	89.000
ROSCO MC QUEEN	88 900
SAMURAI SHODOWN	75 000
SAN FRANCISCO RUSH	69.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89 000
SENTIENT	79.000
SHELL SHOCK	79.000
SKELETON WARRIORS	69 000
SOUL BLADE	89.000
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPACE JAM	89.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69 000
STREET FIGHTER ALPHA	69 000
STREET FIGHTER EX PLUS	88 900
SUIKODEN	89 000
SUPER PANG COLLECTION	79.000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78 000
SYNDACATE WARS	89 000
TEKKEN 2	88.000
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	85.000
THOSHIN DEN2	69.000
THOSHINDEN 3	TELEFONA
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49 000
TIME COMMANDO	69.000
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139 900
TOBAL N° 1	75.000
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER	85.000
TOMB RAIDER 2	??.???
TOSHINDEN	79.000
TOTAL NBA 96	49 000
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.000
TRASH IT	89.000
TUNNEL B1	89.000
V-RALLY	85 000
VANDAL HEARTS	89 000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89 000
VMX RACING	79 000
WARCRAFT 2	
WARHAWK	69.000
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097	79 000
WORMS	79.000

Offerte folli di Novembre. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

2 EXTREME	55.000
ADIDAS POWER SOCCER 97	59.000
COOL BORDERS	59.000
DARK STALKERS & VAMPIRE HUNTER	59.000
DESTRUCTION DERBY 2	69.000
EARTHWORM JIM 2	59.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	49.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	59.000
THO SHINDEN 2	55.000
TOTAL NBA 97	59.000

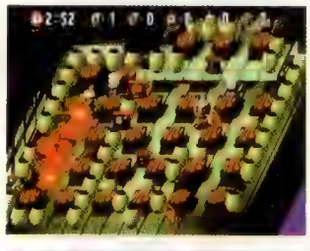
Prenota subito i fantastici giochi del tuo Natale... anche per corrispondenza!

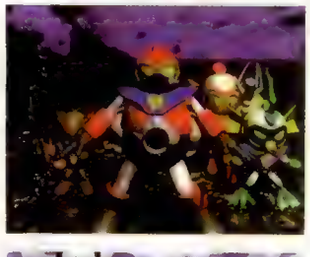
Prezzi BOMBA!

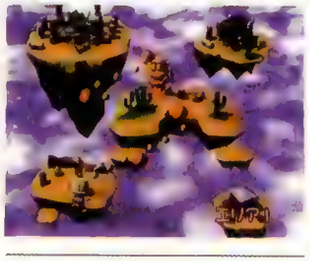


Bomberman World

Dopo quel bidone di *Baku Baku Bomberman* (Nintendo 64), Hudson affida a ***Bomberman World*** il compito di risollevare le sorti di una serie che oggi attraversa un'evidente crisi di idee.

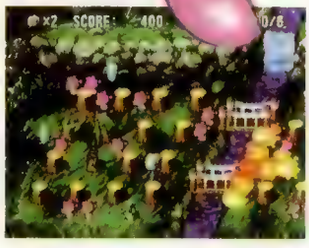


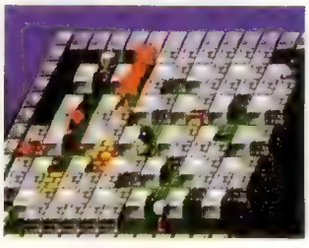




Titolo : BOMBERMAN WORLD
Casa : HUDSON
Uscita : 18 DICEMBRE (JAP)
N° Giocatori : 1-5
Genere : AZIONE

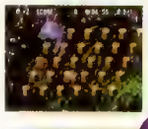
Presentato durante il *Tokyo Game Show*, ***Bomberman World*** è uno degli ultimi "classici" bidimensionali a subire l'inevitabile trasformazione 3D. Il seguito a 32-bit di uno dei migliori *action game* mai sviluppati offre venti differenti livelli a loro volta suddivisi in quattro scenari principali: terra, acqua, vento e fuoco. A questi si somma il Regno delle Tenebre, Ade virtuale popolato da pestiferi diavoletti. Per chi non avesse mai avuto la fortuna di giocare all'originale o a una delle numerose incarnazioni per NES o Super NES, diciamo semplicemente che si tratta di un *action game* "esplosivo". L'obiettivo è semplicissimo: attentare alla vita dei nostri avversari – i classici "omini obesi" della tradizione grafica nipponica – collocando delle bombe ad esplosione ritardata in posizioni strategiche. *Power-up*, trappole e labirinti di pacmaniana memoria arricchiscono un *gameplay* di per sé travolgente. Quest'ennesima versione prevede tre modalità di gioco: *normal*, *battle* e *challenge*. Nella prima il giocatore dovrà collezionare tutti i cristalli sparsi nei vari scenari al fine di procedere a quello successivo. Ovviamente il nostro "omino" dovrà vedersela con ostacoli e nemici tutt'altro che accomodanti. Ma è nella sezione "*battle*" che ***Bomberman World*** dà il meglio di sé: fino a cinque giocatori umani o sub-umani potranno dare vita a sfide avvincenti (in questo caso è necessario possedere un *multitap*). È prevista la possibilità di allestire squadre e allearsi con uno o più compagni. La modalità *challenge*, infine, non è che una variante della classica "sfida contro il tempo": il nostro obiettivo sarà quello di eliminare gli avversari presenti sullo schermo entro un determinato intervallo temporale (rispettivamente due o cinque minuti). Graficamente parlando, ***Bomberman World*** sta all'originale ***Bomberman*** come ***Pacmania*** stava a ***Pac Man***. Il gioco vanta una prospettiva isometrica e alcuni personaggi ottimamente definiti. Veri e propri boss di fine livello metteranno alla prova le nostre capacità di bombaroli assatanati (nella fattispecie ***Fire Bomber***, ***Cyclone Bomber***, ***Earth Bomber*** e ***Aqua Bomber***, al secolo "i signori elementali"). Hudson ha saggiamente scelto di non compromettere l'immediatezza e l'immensa giocabilità dell'originale stravolgendone completamente il *gameplay* (il principale difetto di ***Baku Baku Bomberman***). Il risultato è un gioco dall'aspetto tridimensionale che si gioca come i fortunati predecessori a otto e sedici bit. Viste le dimensioni dei vari livelli, in ***Bomberman World*** la classica struttura degli schermi a scomparsa è stata sostituita da un più dinamico *scrolling* orizzontale. Animazioni fumettose tra un livello e l'altro contribuiscono ad accrescere l'atmosfera sbarazzina del gioco. Potrete leggere la recensione completa di ***Bomberman World*** sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**, ammesso e non concesso che troveremo il tempo – tra una partita e l'altra – per uscire in edicola...

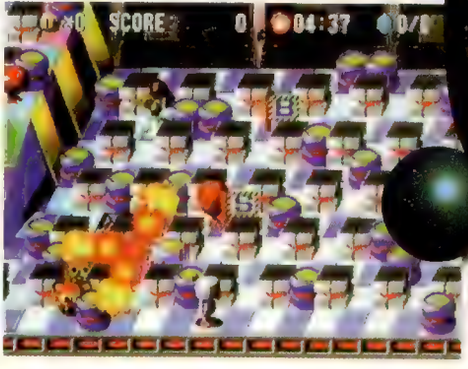




LA GRAFICA TRIDIMENSIONALE RENDERIZZATA DI BOMBERMAN WORLD AGGIORNA UN MECCANISMO LUDICO ORMAI CONSOLIDATO.

HUDSON È LEADER NEL SETTORE DEI MULTIPLAYER GAMES PER CONSOLE.

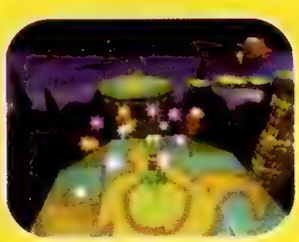




Vai sull'isola saltando correndo nuotando scalando ruotando

Vivi le movimentatissime avventure di Croc, il coccodrillo più agile del momento.
Guidalo attraverso un fantastico mondo 3D renderizzato, in una avventura in totale libertà contro il perfido Barone Dante e i suoi diabolici assistenti - i Dantini!

CROC
LEGEND OF THE GOBBOS

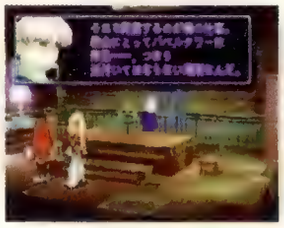


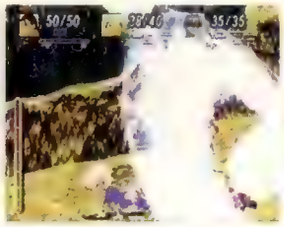
Manuale in italiano

FOX INTERACTIVE™

ARGONAUT™

CROC © Argonaut Software Ltd, 1997. Tutti i diritti riservati. CROC e CROC: Legend of the Gobbos sono marchi depositati della Argonaut Software Ltd,1997. © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati.



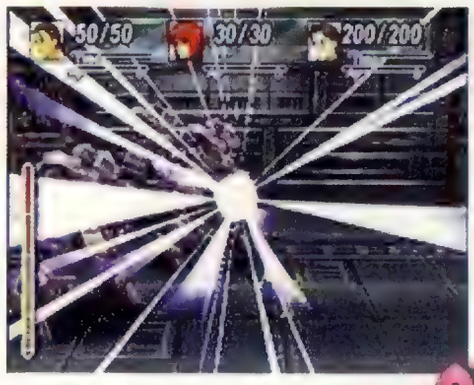


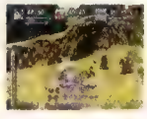
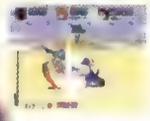
Xenogears

Presentato in anteprima mondiale durante l'ultima edizione del *Tokyo Game Show* (vedi SPC #41), *Xenogears* è un ambizioso *action-RPG* che ha richiesto oltre due anni e mezzo di sviluppo. Concepito da Tadashi Nomura, il gioco occupa ben due CD-Rom.

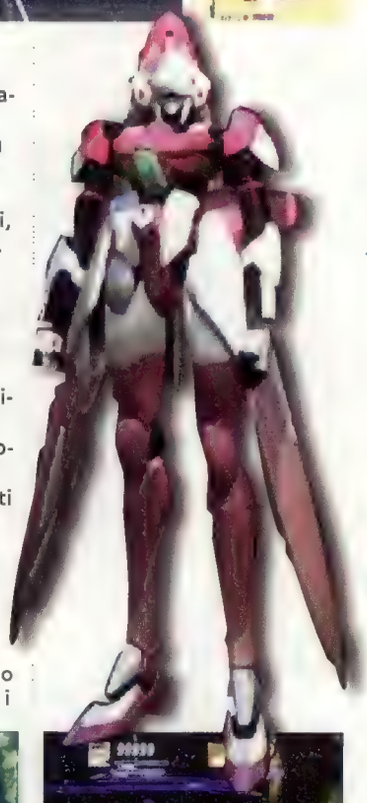
Inizialmente annunciato per Natale, ***Xenogears*** è stato strategicamente posticipato al 29 gennaio per non "disturbare" l'uscita di un altro atteso titolo "made in Square", *Parasite Eve* (presentato sul numero scorso). Dal punto di vista narrativo, ***Xenogears*** combina tematiche robotiche e misticismo millenario. Siamo su un pianeta lontano anni luce dalla Terra. Il protagonista è Wong Fei Fong, un esperto di arti marziali dal passato misterioso. Fei e i suoi amici si sono riuniti villaggio di Lahan per festeggiare il matrimonio del comune amico Timoose. La celebrazione viene improvvisamente interrotta dal feroce attacco di un gruppo di *mech*. Si tratta dei cosiddetti Gears, robot da combattimento dell'esercito di Kisurebu. Il villaggio viene praticamente raso al suolo, i civili massacrati. In preda alla disperazione, Fei e i sopravvissuto cominciano a lottare con tutte le loro forze, riuscendo ad impossessarsi di alcuni *mech*. La battaglia ha inizio! Il gruppo formato da Wong Fei Fong, Elehayym Van Houten, Shitan Uzuki, Billy Lee Black e Bartholomei Fatima (e dai Gears corrispondenti, Weltall, Vierge, Heimdal, Renmazuo e Brigander) si ritroverà coinvolto in una conflitto epico con le forze del male che minacciano la tranquillità del pianeta. L'armata di Kisurebu è formata da chierici mercenari. A capo della struttura militare vi è un potente sacerdote che si fa chiamare Dio. Non sorprende che il gioco abbia ricevuto accuse di blasfemia. È facile prevedere che la versione occidentale - per altro non ancora annunciata - subirà numerose modifiche a livello di sceneggiatura.

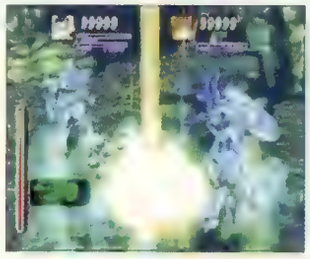
Xenogears è un bizzarro incrocio tra un *action game à la Guardian Heroes* (Treasure per Saturn) e ***Panzer Bandit*** (Banpresto), e gli RPG dell'ultima generazione, che hanno trovato in ***Final Fantasy VII*** il loro paradigma. Il gioco è curato in ogni minimo dettaglio: Production IG - il team responsanbile delle animazioni di *Ghost in the Shell*, il lungometraggio animato - ha realizzato un filmato in CG di oltre venti minuti. Sul piano cosmetico, ***Xenogears*** miscela *bitmap* e grafica poligonale. A differenza di ***Final Fantasy VII***, qui i fondali sono costituiti da poligoni interamente *texture-mappati* e renderizzati in tempo reale. La scopo è quello di ottenere piani di gioco effettivamente "profondi". Muovendosi all'interno dei vari scenari, balza immediatamente all'occhio che le dimensioni degli oggetti più lontani aumentano in modo scalare. I personaggi sono invece *sprites* bidimensionali, graficamente molto definiti.

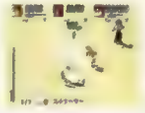
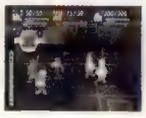


Xenogears presenta un sistema di combattimenti piuttosto peculiare. Permane l'alternanza dei turni, ma il tradizionale sistema a menu è stato rimpiazzato da un metodo più intuitivo. Gli ordini ai personaggi vengono impartiti direttamente dal joypad. È addirittura possibile effettuare delle *combo* attraverso la contemporanea pressesione dei tasti e della freccia direzionale. L'eliminazione dei menu dallo schermo consente di seguire i





Le caratteristiche di ogni personaggio (energia, forza) sono indicate sullo schermo da un'apposita barra. Quando il livello energetico raggiunge il massimo possiamo effettuare un super attacco, come nei picchiaduro convenzionali.

Titolo : XENOGEARS
Casa : SQUARESOFT
Uscita : 29 GENNAIO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

combattimenti a tutto schermo. In termini di spettacolarità, il guadagno è evidente. Le battaglie si svolgono tra umani e/o Gears. Nel primo caso, possiamo creare un team di tre membri al massimo. Ma *Xenogears* dà il meglio di sé nel combattimento tra *mech*. I Gears sono costituiti da differenti poligoni renderizzati in tempo reale. Ogni *mech* può effettuare un attacco speciale. Alcuni sparano sfere di plasma capaci di incenerire gli avversari più deboli, mentre altri emettono onde energetiche di grande intensità. Numerose le opzioni in combattimento. Innanzitutto, segnaliamo l'indicatore di colpi collocato nella parte inferiore dello schermo. Al momento di effettuare un attacco, l'indicatore è al massimo. Combinando i diversi tasti del *pad* tra loro possiamo performare mosse di vario genere. Ogni attacco provoca una riduzione a livello di energia. Quando l'indicatore raggiunge lo zero, il personaggio eseguirà le azioni impartite via *pad*. È stata inoltre inserita un'opzione di Attacco Totale, che richiede una notevole quantità energia. Altre possibilità sono l'utilizzo di oggetti, la fuga, la difesa e le magie. Anche i Gears possono eseguire incantesimi, ma in questo caso il consumo di energia sarà nettamente maggiore. È per tanto consigliato conservare le magie per i boss più ostici.

Con Xenogears, Squaresoft tenta di fondere assieme generi videoludici fino a non molto tempo fa rigidamente separati come RPG e picchiaduro.

La componente robotica sta diventando sempre più centrale nella produzione ludica Squaresoft.

Il gioco dell'anno?

L'ambizioso progetto è stato sviluppato dai migliori sviluppatori SquareSoft. Sotto la supervisione di Tetsuya Takahashi (*Final Fantasy V* & *VI*), Kiyoshi Yoshii (*Final Fantasy*), Yasuyuki Honne e Yoshinori Ogura (*Chrono Trigger*) hanno svolto la maggior parte della programmazione vera e propria. La sceneggiatura è stata curata da Masato Kato (*Chrono Trigger*), mentre del *soundtrack* si è occupato Yasunori Mitsuda, già responsabile di *Chrono Trigger* e *Tobal No.1*. Il gioco è stato prodotto da Hiromichi Tanaka (*Seiken Densetsu 2* e *3*) mentre il *character design* è di Kunihiko Tanaka. I gears sono stati disegnati da Junya Ishigaki. Con SquareSoft, il termine "autorialità" si è caricato di nuovi significati. Enormi boss, *battle mode* in 3D particolarmente innovativo e cosmesi di grande livello fanno del lavoro di Nomura uno dei titoli più attesi dagli *otaku* nipponici. E non solo...

MBF

Prossimamente da Squaresoft

Oltre a *Xenogears*, sono in fase di sviluppo finale altri tre prodotti attesissimi: *Front Mission Alternative, Chocobo's Mystery Dungeon* e *Soukagi*. Nel 1998 vedremo, tra gli altri, *Chrono Trigger 2* e *Tobal no.3* (Dream Factory). Ma andiamo con ordine...

Inizialmente annunciato per la fine di agosto, *Front Mission Alternative* arriverà nei negozi nipponici solo il 4 dicembre. Il posticipo del *mecha-game* in tempo reale si spiega con la volontà da parte di Square di non confondere l'utenza con troppi titoli simili (vedi *Front Mission 2*, recensito sul numero scorso di **Super PlayStation Console**, 90%).

Soukagi è il seguito non ufficiale di *Bushido Blade*. Il gioco prende a prestito alcune delle tematiche e delle atmosfere del popolare manga *Guyver*. Nel 1998, il Giappone viene invaso da un esercito di alieni/demoni assetati di sangue umano e gli unici in grado di opporre resistenza sono tre liceali esperti di arti marziali: Naoya Mabui, Mizuho Mikanagi e Daiki Yashima. Picchiaduro tridimensionale che miscela la componente *fantasy*, *Soukagi* presenta sedici differenti personaggi che si muovono in un complesso e realistico universo tridimensionale. Combattimenti in tempo reale con armi di ogni tipo, magie e attacchi combinati, mosse speciali, trama che mixa antico e moderno nella tradizione distopica Square... Le *combo* vengono eseguite premendo ripetutamente il pulsante di attacco, ma in questa fase siamo vulnerabili ai colpi nemici. In *Soukagi* l'interazione con i fondali gioca un ruolo fondamentale. Potremo infatti sfruttare a nostro vantaggio i muri e gli oggetti presenti nei vari scenari. Promettente.

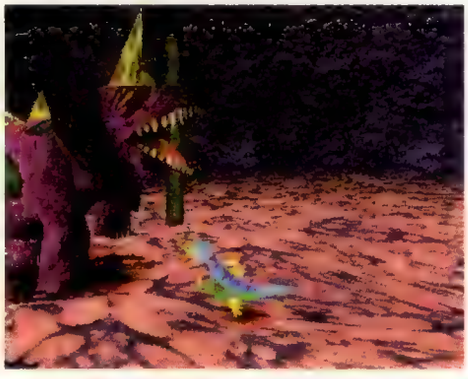
Chocobo's Mysterious Dungeon (previsto per il 23 dicembre in Giappone) è invece un *action RPG* basato sull'oliato meccanismo dei *dungeons* che ha come protagonista uno dei personaggi di *Final Fantasy VII*, Chocobo. Il prodotto segna l'incontro tra l'universo di *Final Fantasy* con quello di *Magic Dungeon* (*Fushigi no Dungeon*), un gioco molto popolare in Giappone tra gli estimatori di Super Famicom e Gameboy. Sviluppato da Koichi Nakamura - *ex-producer* di Chunsoft che ha all'attivo titoli del calibro di *Dragon Quest* e *Torneko's Great Adventure* (SFC) - *Chocobo's Mysterious Dungeon* vanta una visuale di gioco prospettica e un sistema di combattimenti analogo a quello incontrato in *Final Fantasy IV*. L'avventura ripropone altri personaggi di *Final Fantasy VII* come Atra (la spalla di Chocobo), Bomb e Golem, Marioneira, Luma e Shiva etc. Il *character design* è stato curato da alcuni ex-programmatori Banpresto.

Front Mission Alternative, *il 4 dicembre in Japan.*

***Soukagi è il tentativo di miscelare la frenesia dei picchiaduro alla profondità dei giochi di ruolo, esperimento già coronato da parziale successo con la bilogia di* Tobal.**

***L'uccellaccio di* Final Fantasy *è il protagonista di* Chocobo's Mystery Dungeon.**

Gex: Enter the Gecko



Dopo Croc e Crash, è il turno di Gex. No, non è uno scioglilingua...

Lo hanno ricostruito. Reso più forte... Più veloce... Con la giusta tecnologia, quel lucertolone a due dimensioni di Gex è diventato un prodigioso rettile poligonal-tridimensionale. E non dite che non ve lo aspettavate...

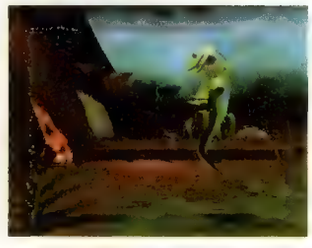
Il seguito di uno dei migliori titoli per lo sfortunato sistema a 32-bit 3DO (qualcuno lo ricorda?) arriva trotterellando su PlayStation. E che ci crediate o meno, ***Gex: Enter the Gecko*** (no, i Gecko bros. tarantiniani non c'entrano una fava) rappresenta una delle proposte ludiche più interessanti nel caotico settore dei platform tridimensionali. *Yep*, i programmatori – sempre gli stessi, ma più vecchi – hanno sfruttato ogni briciola di potenza di PlayStation per creare un universo ludicamente articolato. L'aspetto più curato sembra essere l'animazione del protagonista. I movimenti di Gex appaiono infatti sorprendentemente fluidi e realistici, ammesso e non concesso che ci siano in giro lucertole che fumano sigari cubani. Un simile risultato è stato ottenuto grazie a 3.400 *frames* di animazione, record assoluto per un gioco PlayStation. Gex è in grado di eseguire ben centoventicinque mosse differenti, una caterva e una gazzosa in più di quelle di ***Croc*** e ***Crash*** messe assieme. Come il coccodrillo di Fox Interactive, la lucertola può spazzare via gli avversari con un colpo di coda, ribaltarli con un calcione da esperto di kung fu, teletrasportarsi da una parte dello schermo ed eseguire altre dodicimila azioni che nella vita reale sembrerebbero totalmente banali, ma che sullo schermo appaiono spettacolari (potenza dei videogiochi). ***Gex: Enter the Gecko*** è stato sviluppato dal medesimo team del predecessore e pertanto conserva gran parte delle atmosfere e dell'umorismo che lo pervadevano. Ritroveremo inoltre alcuni personaggi incontrati nel primo episodio, come il malvagio Rez nonché molte ambientazioni – ispirate ai film hollywoodiani – rivedute e corrette con l'ausilio di poligoni e *texture-mapping*. Il gioco si sviluppa attraverso dozzine di mondi, ognuno suddiviso in due o tre sottolivelli. Non mancheranno i classici scenari preistorici, fantascientifici, orientali, horror, *cartoon* e avventurosi. La ciliegina sulla torta è Rezopolis, abitato dal nemico per antonomasia di Gex. Dal punto di vista grafico, il gioco sfrutta ogni effetto speciale che PlayStation è in grado di realizzare: illuminazione dinamica, trasparenza, ombreggiatura *Gouraud*, *morphing*, briscola e tressette. Come era avvenuto per il primo episodio, anche nel seguito la voce di Gex è stata doppiata dal celebre comico americano Dana Gould.

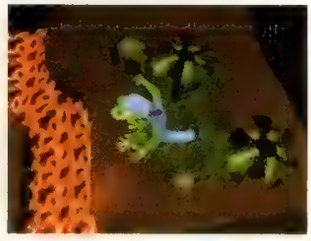
Gex: Enter the Gecko *ha richiesto due anni di sviluppo.*

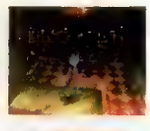
E le innovazioni?

Ci stavo arrivando. Ora, nei *platform games* convenzionali, l'aspetto del protagonista non varia significativamente per tutta l'avventura. Qui invece i programmatori hanno deciso di differenziarlo ad ogni livello, per rendere l'esperienza ludica più varia e divertente. Nello scenario orientale, ad esempio, il simpatico rettiloide indosserà una sorta di kimono/vestaglia. Non si tratta di un mero artificio grafico. Le stesse animazioni variano a seconda degli scenari: mollate il pad per qualche secondo e vedrete Gex battere il piede oppure volgere lo sguardo verso di voi con aria interrogativa. ***Gex: Enter the Gecko*** sfrutta inoltre una caratteristica presente nei picchiaduro dell'ultima generazione, ossia la possibilità di ferire gli avversari in differenti punti. In altri termini, potremo tranciare di netto la coda di un tarpano, staccargli un braccio o addirittura la testa. In alcuni casi, i cattivi feriti fuggiranno urlando come degli ossessi, in altri vi attaccheranno accecati dal dolore... Uno degli aspetti più interessanti del gioco è la non-linearità. Ogni livello presenterà almeno tre differenti itinerari, il che consente di mettere il gioco al riparo da una rapida obsolescenza. A livello narrativo, ***Gex: Enter the Gecko*** può contare sulla collaborazione di uno degli sceneggiatori del migliore show mai creato, *I Simpsons*.Gli scenari sono ad elevato tasso di interazione ed esplorabili a trecentosessanta gradi. Il sistema di controllo sarà reso più intuitivo dal *controller* analogico. I programmatori assicurano che la nuova periferica Sony sarà sfruttata per la prima volta in modo intelligente. Per quanto concerne il pad digitale, potremo muovere Gex in ogni direzione combinando opportunamente la freccia direzionale e i tasti **L1** e **R1**. Questo metodo consente di variare anche l'inquadratura. Suona complicato, ma dopo un paio di partite si entra nell'ottica. Livelli segreti, *power up*, dozzine di personaggi da blastare... Il *platform* definitivo? Lo scopriremo solo vivendo...

MBF







Titolo : Gex: Enter the Gecko
Casa : Crystal Dynamics
Uscita : 20 Gennaio
N° Giocatori : 1
Genere : Platform 3D

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

PlayStation

SONY PLAYSTATION CENTER

PLAY STATION NEWS

- ACE COMBAT 2
- AGENT ARMSTRONG
- BALL BLAZER
- TOSHINDEN 3
- BUBSY 3D
- CROC
- COLONY WARS
- EXPLOSIVE RACING
- FIGHTING FORCE
- FORMULA 1 '97
- TOMB RAIDER 2
- FIFA '98
- CRASH 2
- TIME CRISIS
- TOURING CAR RACING
- RESIDENT EVIL 2
- NASCAR 98
- FINAL FANTASY VII
- G-POLICE
- HERCULES
- KURUSHI
- MAGIC
- MACHINE HUNTER
- OVERBOARD
- PEAK PERFORMANCE
- PGA TOUR '98
- RAPID RACER
- ROSCO MC QUEEN
- TETRIS PLUS
- MDK
- TEKKEN 3

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponesi
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGRF UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA' PLAYSTATION PAL a L. 289.000

SUPER PRICE PSX
PLATINUM LINE
L. 49.000

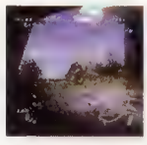
WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RACER	TOSHINDEN
LOADED	ACTUA SOCCER

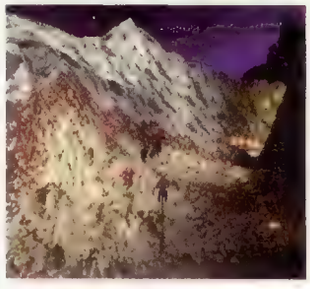
VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 9114361 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

Super Motocross

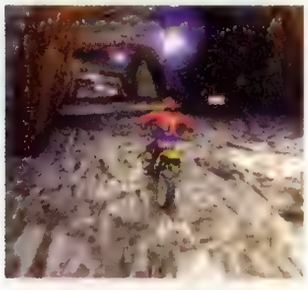


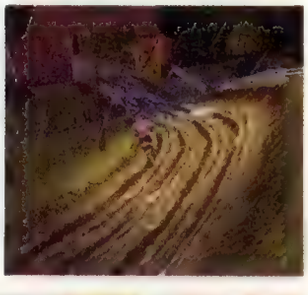


Dopo l'impennata del mese scorso – ci riferiamo all'uscita di *Moto Racer* per Sony PlayStation – torniamo a sgommare per le pagine di Super PlayStation Console con un nuovo e promettente gioco di corsa motociclistica. *Super Motocross*, il titolo, ancora provvisorio. ATOD il team di sviluppo.

Velocità, terreni impervi e sfide all'ultimo sangue sono gli elementi più interessanti del gioco. Se a questi aggiungiamo svariate visuali selezionabili in tempo reale, competizioni di vario genere e supporto di più periferiche, ecco che la cosa comincia a farsi dannatmente interessante. Ora, il limite più evidente dei giochi di corsa a due ruote sono i tracciati piatti e poco ispirati, l'incapacità cronica dei programmatori di simulare efficacemente la sensazione di velocità e il metodo di controllo lacunoso. ***Super Motocross*** si propone di rimediare ai difetti dell'offerta disponibile diventando il nuovo punto di riferimento per i cultori del genere. Il proposito è ammirevole, ma in concreto, cosa offre l'ultima produzione dell'etichetta svedese? Per cominciare, ***Super Motocross*** presenta sei lunghi circuiti da strada e *off-road*, condizioni metereologiche variabili (pioggia, temporale e addirittura neve), un *engine* veloce e un livello di dettaglio superiore a quello dei prodotti già in commercio. I programmatori promettono avversari computerizzati aggressivi e non le solite pappemolli che si lasciano sorpassare alla prima curva e poi chi si è visto si è visto. *Nope*, i piloti controllati dalla CPU faranno il possibile per vincere le gare, senza lesinare colpi bassi, mentre quelli meno dotati tecnicamente saranno spesso protagonisti di spettacolari incidenti. Scorciatoie e ostacoli sono stati collocati in posizioni strategiche lungo i tracciati: l'obiettivo è chiaramente quello di rendere più avvincente il *gameplay*. Statistiche, classifiche e gare di qualificazione sono alcuni degli optionals di ***Super Motocross***. Tre le possibilità di interazione: campionato, gara singola e sfida contro tempo attraverso il classico "*ghost mode*". Per quanto concerne la modalità di gioco collettivo, è previsto il classico *split-screen* verticale e orizzontale, caratteristica incontrata anche in ***Moto Racer***. ***Super Motocross*** dovrebbe contenere un altro famigerato bonus, quell'*editor* di tracciati che consentirebbe di creare un numero apparentemente illimitato di piste. Diciamo "famigerato" perché nel gioco finale tre volte su due l'opzione salta. Le motociclette che potremo cavalcare sono accurate riproduzioni dei più celebri modelli Suzuki. Il gioco prevede la possibilità di *upgradare* i propri mezzi e salvare le configurazioni ottenute su *memory card*. A livello di animazioni, ***Super Motocross*** si attesta sui 30 *fps*. Potremo rivivere i momenti più emozionanti della gara attraverso un sofisticato replay basato su un sistema di telecamere fisse, dinamiche e ingrandimenti. Durante il gioco vero e proprio, potremo selezionare in tempo reale differenti inquadrature (in soggetiva, distanziata e sopraelevata). Tutt'altro che sorprendentemente, il gioco supporta il *controller* analogico Sony, mentre sono ancora da confermare *NegCon* e volanti vari. In compenso, i programmatori prevedono di inserire tre differenti possibilità di configurazione e calibrazione del pad (dilettante, medio ed esperto), per soddisfare le eterogenee esigenze dei videogiocatori. L'accompagnamento sonoro si avvale di effetti sonori realistici.

MBF





L'USO DELLE ILLUMINAZIONI E DEL TEXTURE MAPPING HA CONSENTITO AI PROGRAMMATORI DI OTTENERE UN OTTIMO LIVELLO DI DETTAGLIO.

Titolo : **Super Motocross**
Casa : **Acclaim**
Uscita : **Aprile**
N° Giocatori: **1-5**
Genere : **Racing**

I PROGRAMMATORI VENUTI DAL FREDDO

ATOD (acronimo di *Analog TO Digital*, letteralmente "*Dall'analogico al digitale*") festeggia quest'anno i dieci anni di attività sulle scene videoludiche. Il team svedese ha infatti cominciato a sviluppare giochi dal 1987. Il loro *palmares* include ***Hexen*** (Saturn, GT Interactive), ***Bugs Bunny*** (MegaDrive, Sunsoft), ***The Lawnmower Man*** (Megadrive, Time Warner), nonché titoli come ***Troddlers*** (Amiga) e ***Hamte Dampte*** per ZX Spectrum. Lo sviluppo di ***Super Motocross*** ha coinvolto una decina tra programmatori e grafici, anche se la maggior parte del lavoro è stata svolta da sei di questi. Lo sviluppo del gioco – iniziato nel settembre '96 – è stato un semplice pretesto per guidare i migliori bolidi a due ruote su tracciati professionali, ha spiegato divertito uno dei *coders*. Nessuna vittima, fortunatamente, ma solo qualche ematoma dovuto ad "occasionali cadute". Il motivo che li ha spinti a realizzare un gioco di corsa motociclistica è stata l'osservazione che NON ci sono simulazioni decenti per le console a 32-bit. Ci auguriamo che *ATOD* riesca nell'impresa di creare un nuovo paradigma, più che altro perché in redazione andiamo matti per questo genere di giochi...

INCENDIO DOLOSO, FURTO D'AUTOBUS, INVESTIMENTI,

È CRIMINALE...

CONTRABBANDO DI DROGA, RAPINA, ASSASSINIO, MASSACRO,

NON GIOCARE.

FINALMENTE
QUALCOSA DI DIVERSO DA FARE CON LE MACCHINE INVECE DEL SOLITO INSULSO GIRETTO SU CIRCUITI SUPERCOMPLICATI...

VAI E COLPISCI: PERCHÉ IL CRIMINE *PAGA*, MA SOLO QUANDO È MERITATO.

E NON DIMENTICARTI DI ALLACCIARE LE CINTURE.

GTA

Grand Theft Auto

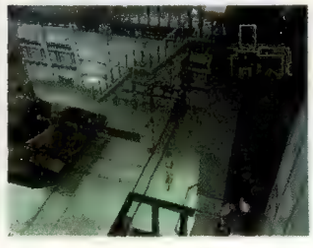
PC CD

PlayStation

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294

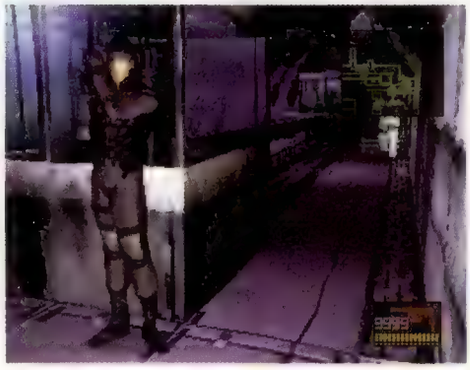
Metal Gear Solid



***Solid Snake** torna sugli schermi videoludici dopo un assenza durata dieci anni. Votato **"migliore gioco dello show"** alle più importanti manifestazioni mondiali, **Metal Gear Solid** sembra vantare caratteristiche tecniche e ludiche rivoluzionarie. **Nicolas di Costanzo** ha incontrato i creatori del gioco più atteso del 1998.*

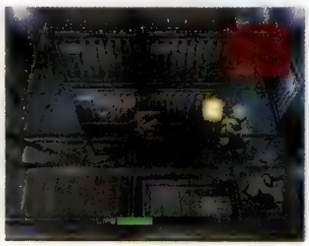
Il 1987 è stato un anno fondamentale per la storia dei videogiochi. Era luglio, in Giappone faceva un caldo boia, eppure la maggior parte degli *otaku* passarono l'estate trincerati in cameretta. La ragione è semplice. Konami aveva appena introdotto un gioco destinato a diventare nel giro di poco tempo un vero e proprio oggetto di culto: il suo nome era *Metal Gear*, la piattaforma MSX.

Avventura dalla spiccata componente *arcade*, ***Metal Gear*** rappresentava la risposta della grande "K" ai recenti successi di Capcom (***Commando***) e SNK (***Ikari Warriors***). Il protagonista, Solid Snake, esplorava basi militari alla ricerca di oggetti di vitale importanza per la riuscita della sua missione segreta, recuperando armi e informazioni utili. Il seguito fu accolto con entusiasmo ancora maggiore: ***Metal Gear Solid Snake***, apparso su MSX2 e Famicom (1988) divenne uno dei più grandi *best-seller* Konami. Atmosfere cariche di tensione, una giocabilità immediata e un'interfaccia ai tempi originalissima sono solo alcuni dei motivi che ne spiegano il grande successo. Una decade dopo, Konami ripropone gli stessi elementi chiave aggiornandoli grazie alle potenzialità tecniche di PlayStation.



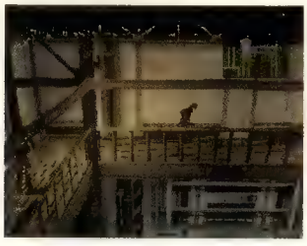
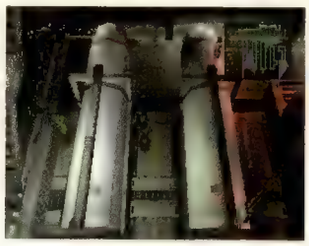
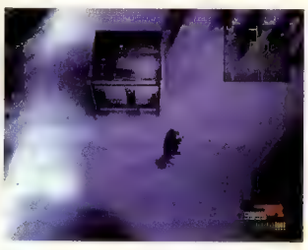
L'innovazione più evidente consiste nella possibilità di muoversi liberamente nei realistici scenari tridimensionali. La versione giocabile che abbiamo potuto vedere – in esclusiva – ci ha lasciato basiti per la qualità ludica e tecnica raggiunta dai programmatori. Ma andiamo con ordine. L'azione si svolge in un futuro non troppo lontano. Solid Snake è alle prese con la missione più impegnativa della sua lunga carriera. Il mercenario dovrà infatti penetrare all'interno di una base militare situata in Alaska e sventare i piani di un'organizzazione terroristica denominata Foxhound disposta ad utilizzare armi nucleari contro il governo degli Stati Uniti. Il gruppo criminale è formato da super-combattenti il cui codice genetico è stato potenziato in laboratorio. Il leader è Liquid Snake, un tempo amico per la pelle di Solid Snake e oggi suo acerrimo nemico. Avremo solo ventiquattro ore di tempo per portare a termine la nostra missione. Stringi stringi, il nostro obiettivo consisterà nel disinnescare le testate atomiche, eliminare i criminali e possibilmente salvare i classici ostaggi. Dozzine di colpi di scena – tra cui una *love story* tra Solid e Meryl, l'immancabile personaggio femminile – contribuiranno a rendere l'intreccio ludicamente intenso. Come abbiamo più volte puntualizzato, con ***Metal Gear Solid*** gli sviluppatori hanno adottato un approccio prevalentemente strategico. Tenendo conto del numero limitato di armi a disposizione e, viceversa, della grande quantità di terroristi che presidiano la base missilistica, dovremo muoverci con grande circospezione. Un radar ci aiuta a localizzare la posizione dei terroristi (ma non delle trappole). Inizialmente, il nostro eroe sarà privo di giubbotti antiproiettili e di armi particolarmente letali e pertanto sarà vulnerabile ai colpi nemici. Dovremo quindi tendere imboscate alle sentinelle anzichè attaccarle frontalmente e soprattutto evitare di fare rumore per non richiamare i feroci cani lupo. Oltre ai nemici veri e propri sarà opportuno prestare la massima attenzione ai dispositivi di allarme e alle trappole disseminate all'interno del com-

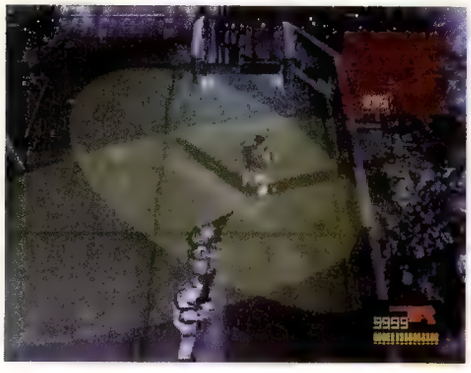
E' FONDAMENTALE TENDERE AGGUATI ALLE SENTINELLE CRIMINALI, SOPPRIMENDOLE CON UNA PUGNALATA BEN ASSESTATA PER NON RICHIAMARE L'ATTENZIONE DEI CANI LUPO.



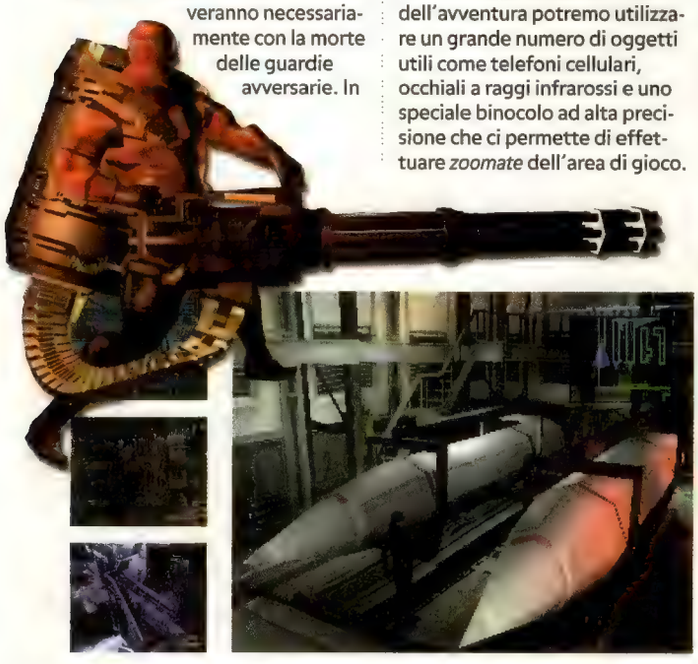
IL GAMEPLAY DI METAL GEAR SOLID PUÒ ESSERE DESCRITTO COME UN MIX TRA MISSION IMPOSSIBLE PER N64 E RESIDENT EVIL.

Titolo : **METAL GEAR SOLID**
Casa : **KONAMI**
Uscita : **GENNAIO (JAP)**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AVVENTURA**

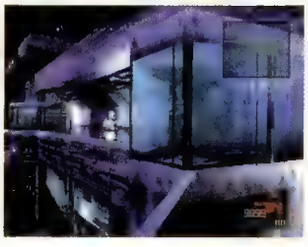


plesso. Un passo falso e saremo circondati da un nugolo di soldati. I terroristi, inoltre, controllano il sistema di telecamere a circuito chiuso della base: il rischio di venire intercettati è altissimo. A un'occhiata superficiale, ***Metal Gear Solid*** può sembrare il classico *action-game* frenetico e furioso. In realtà, l'ultima produzione Konami ha poco a che spartire con prodotti come ***MDK*** che si giocano con il pulsante di sparo costantemente premuto. Qui il combattimento in molti casi può essere evitato: spetterà a noi decidere se attaccare l'avversario oppure restare nascosti e sperare che non ci veda. È il meccanismo classico di creazione della suspense. All'inizio del gioco siamo letteralmente disarmati. Se si escludono i pugni e un pacchetto di sigarette, Solid Snake è praticamente nudo. I primi combattimenti non si risolveranno necessariamente con la morte delle guardie avversarie. In alcuni casi, potremo limitarci a tramortirle. C'è comunque il rischio – se non la certezza – che una volta ripresosi dallo *shock*, il soldato corra ad avvertire i suoi compagni. A questo punto potete nascondervi dietro a un angolo e afferrare per il collo un nemico nel tentativo di sottrargli l'arma. Se veniamo individuati dai rinforzi nemici, potremo utilizzare il soldato come scudo umano. I suoi compagni, del resto, non esiteranno ad aprire il fuoco contro di voi, senza preoccuparsi minimamente di uccidere la sfortunata sentinella... La raccolta delle informazioni gioca un ruolo determinante. Liberare un ostaggio non risponde esclusivamente a istanze etiche, ma a precise esigenze ludiche: i militari americani tenuti prigionieri possono infatti rivelarci il metodo migliore per fermare il folle piano di Liquid Snake. Nel corso dell'avventura potremo utilizzare un grande numero di oggetti utili come telefoni cellulari, occhiali a raggi infrarossi e uno speciale binocolo ad alta precisione che ci permette di effettuare *zoomate* dell'area di gioco.



Visivamente parlando, Solid Snake è inquadrato dalla telecamera virtuale in figura completa (vedi ***Tomb Raider***). E' tuttavia possibile selezionare in qualsiasi momento un altro tipo di prospettiva – in soggettiva, alla ***Doom*** – utile soprattutto quando si utilizzano *gadget hi-tech* come i summenzionati occhiali a raggi infrarossi. Gli scenari sono interamente tridimensionali e tendenzialmente cupi. ***Metal Gear Solid*** prevede anche una sezione subacquea che ci ha colpito per gli spettacolari effetti di trasparenza. Anche l'acqua può rappresentare un rifugio temporaneo per il nostro eroe. Tra le opzioni di gioco dovrebbe essere inserita anche una sezione di pratica. Vista l'originalità del gioco e del metodo di controllo, la cosa è più che positiva. All'interno del gioco potremo utilizzare svariate armi, tra cui pistole subacque, bombe a tempo, fucili di precisione dotati di silenziatore. È addirittura possibile sparare un missile teleguidato e seguirne l'impatto grazie a una speciale telecamera montata sulla carlinga dell'ordigno. Solid può inoltre predisporre trappole e attentati.

NICOLAS DI COSTANZO



FOXHOUND

Truppe speciali d'assalto create nel 1990 per combattere il terrorismo internazionale. Sono state impiegate in missioni *top-secret*. Sembra che abbiano agito per conto della CIA in America Centrale e in alcune zone dell'Africa rovesciando i governi filo-comunisti. Il governo non solo nega ogni coinvolgimento, ma persino l'esistenza del gruppo. Alcune fonti vicine al Pentagono sostengono che sul finire degli anni '90, i soldati avrebbero ricevuto un trattamento speciale a base di estrogeni e super-DNA che ne avrebbe potenziato enormemente la struttura fisica. Il loro nome in codice è *Space Seals*. Nel ventunesimo secolo, l'importanza strategica di *FoxHound* cresce a tal punto da rappresentare una minaccia per gli stessi US. Come volevasi dimostrare.

METAL GEAR

I *Metal Gear* sono speciali mezzi di trasporto militare in grado di trasportare e lanciare missili a testata nucleare. Hanno giocato un ruolo fondamentale durante la Guerra Fedda. La possibilità di spostare rapidamente un arsenale in grado di distruggere obiettivi strategici di grande importanza ha avuto l'effetto di deterrente. Sembra proprio che li ritroveremo nel corso dell'avventura.

ARMI

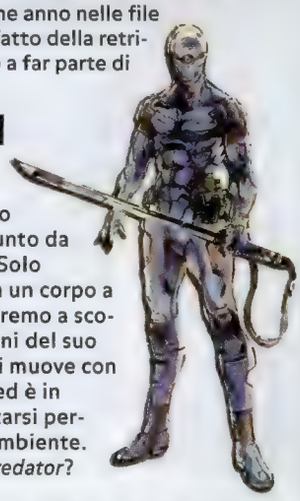
Tutte le armi inserite all'interno del gioco sono la ricostruzione virtuale di armi effettivamente esistenti. Gli sviluppatori Konami hanno infatti svolto una ricerca accurata per assicurare un grado di realismo assolutamente unico. Il team ha speso qualche mese negli Stati Uniti per testare pistole, fucili, mitragliatori e i loro effetti. In realtà, volevano semplicemente prendersi una vacanza, ma questo non ditelo al signor Konami.

I CATTIVI

Liquid Snake è il leader del gruppo *Foxhound*. Il suo quoziente intellentivo è pari a 180. Possiede capacità di combattimento sovrumane. A differenza di Solid, non ha mai avuto peli sullo stomaco, diventando un vero e proprio killer su commissione. Un secondo personaggio è Revolver Osselot , un patito dei film western. Dopo il collasso del regime sovietico nei primi anni '90, ha collaborato con la polizia russa. Entrato in contatto con il gruppo *FoxHound* ha abbandonato la legalità per diventare un mercenario a tutti gli effetti. Saika Mantis è una spia professionista che proviene dall'ex Unione Sovietica e che ha militato per qualche anno nelle file dell'FBI. Insoddisfatto della retribuzione, è entrato a far parte di *FoxHound*.

CYBORG NINJA

Cyborg Ninja è un lottatore dal passato misterioso che odia Soli al punto da volerlo uccidere. Solo sconfiggendolo in un corpo a corpo epico riusciremo a scoprire le vere ragioni del suo rancore. Il Ninja si muove con agilità e rapidità ed è in grado di mimetizzarsi perfettamente nell'ambiente. Avete presente *Predator*?



Hideo Kojima

Direttore del Progetto

QUEST'UOMO È UN GENIO: GUARDATE COME, TOTALMENTE INCURANTE DELLA NOSTRA PRESENZA E INDOSSANDO UN MAGLIONCINO D'ANTOLOGIA, SI DILETTA ALLEGRAMENTE CON I LEGO...

Hideo Kojima è una persona estremamente riservata. Non ama concedere interviste e tantomeno parlare dei suoi lavori. Kojiima preferisce parlare attraverso i suoi lavori. Ma per la sua ultima produzione, *Metal Gear Solid*, ha fatto un'eccezione, accettando di incontrare alcuni giornalisti. La conferenza stampa si è svolta al sesto pianto dell'*Ebisu Garden Place*, una zona di Tokyo ad alta concentrazione di centri commerciali, ristoranti e uffici prestigiosi. Kojiima, che inizialmente aspirava ad entrare nel mondo del cinema, ha sottolineato nel corso del colloquio la sua volontà di creare giochi sempre più complessi e realistici, per fondere assieme la dimensione ludica e cinematografica. Parlando di *Metal Gear Solid*, il game designer ha affermato che *"è quello che avrei voluto creare dieci anni fa se la tecnologia fosse stata disponibile"*. L'intervista è stata accompagnata dalla presentazione ufficiale del gioco: prima d'ora, nessuno all'infuori di Konami aveva mai visto una versione giocabile di *Metal Gear Solid*. Il prodotto ci ha impressionato come nessun altro prima d'ora.

L'USCITA DELLA VERSIONE GIAPPONESE DI METAL GEAR SOLID È PREVISTA PER LA FINE DI GENNAIO. PER QUELLA EUROPEA DOVREMO ATTENDERE FINO ALLA PRIMAVERA DEL '98.

Le Origini

Quante persone hanno collaborato allo sviluppo di *Metal Gear Solid*?
Hideo Kojiima: Lo staff principale è composto da venticinque programmatori e più di una decina di grafici.

Possiamo parlare di *kolossal* videoludico o più semplicemente di un normale progetto per Konami?
HK: I team Konami sono raramente composti da più di dieci persone. *Metal Gear Solid* può essere effettivamente considerato l'equivalente videoludico di un *kolossal*. Lo staff che ha realizzato l'originale ***Metal Gear, Policenauts*** e *Snatcher* era composto da una decina di programmatori. Questo vi dà l'idea dell'importanza di *Solid* per Konami. Non credo che esagero se dico che si tratta del progetto più importante degli ultimi anni.

Quali altri giochi hai prodotto?
HK: Il mio primo lavoro per Konami è stato *Metal Gear*. Ho anche realizzato *Solid Snake* per MSX2, ma non la versione Famicom. Lo staff attualmente al lavoro sul terzo episodio per Sony PlayStation non ha partecipato allo sviluppo dei precedenti episodi. Infatti, dopo la pubblicazione del primo *Metal Gear* per MSX, i membri del gruppo hanno scelto strade differenti. In compenso, il team attuala è praticamente lo stesso di *Policenauts*. L'unica eccezione è rappresentata da Kazuki Muraoka, che si è aggiunto alla squadra in veste di tecnico del suono e compositore del *soundtrack*.

Quando è cominciato lo sviluppo di *Metal Gear*?
HK: Non è facile rispondere a questa domanda. Ho cominciato a pensare a un seguito sin dal '93, quando era ormai chiaro a tutti che Sony avrebbe presto commercializzato una console dotata di un potente processore tridimensionale. Lo sviluppo del progetto risale però al '94. Già allora avevo in mente le caratteristiche principali del gioco, gli eventi, i personaggi. Il *main designer*, Yoji Shinkawa ha cominciato a lavorare verso la fine del '94. Nel settembre del '96 abbiamo dato inizio alla programmazione vera e propria. Si tratta di un vero debutto: i nostri precedenti lavori su PlayStation erano tutti rigorosamente bidimensionali. Il programmatore principale ha cominciato a lavorare da solo nel 1995. Quindi abbiamo trasferito i nostri uffici da Osaka a Tokyo anche per reclutare i membri del team. Da allora non abbiamo smesso un solo giorno di lavorare a *Metal Gear Solid*.

Quali giochi ha creato il programmatore principale prima di *Metal Gear Solid*?
HK: *Policenauts*, un *adventure game* (il seguito di *Snatcher* per Duo, ndt). Si è trattato del suo primo titolo poligonale.

Quanti *characters design* e illustratori hanno collaborato al progetto?
HK: Moltissimi. Alcuni appartengono a team interni Konami. Uno di questi è Yoji Shinkawa che ha curato anche il meccanismo, il *character design* e i fondali del gioco. Ha svolto da solo gran parte del lavoro.

Qual è la percentuale di completamento?
HK: Non saprei rispondere... La stampa ragiona in termini di percentuali, ma noi programmatori adottiamo un approccio differente. Posso dire che alcune sezioni del gioco sono terminate, come gli eventi, i boss etc. Il vero lavoro consiste nel montare assieme tutte queste componenti. Il video che state vedendo in questo momento è tratto dalla versione PlayStation, anche se i continui cambi di inquadratura sono un'esclusiva del *demo*: nel gioco completo la selezione della visuale non sarà automatica.

Passato e Presente

Al di là della cosmesi tridimensionale, mi sembra che il meccanismo ludico della versione PlayStation sia in fondo il medesimo dell'originale su MSX...
HK: Esatto. I due giochi si basano sullo stesso principio. Evitare di essere scoperti dai nemici anziché attaccarli frontalmente. Ma ora le ambientazioni, i personaggi, i fondali sono interamente poligonali. È inoltre possibile variare l'inquadratura con la semplice pressione di un tasto. La visuale in soggettiva è particolarmente utile quando si utilizza il fucile ad alta precisione, il PSG1. Il giocatore potrà zoomare scene distanti cinquanta, sessanta metri (come in *MDK*, ndt). Tuttavia, il *concept* non è stato stravolto rispetto alla versione originale: abbiamo solamente apportato quelle varianti che la tecnologia di allora non permetteva. L'obiettivo non è uccidere tutti i nemici, ma sventare la minaccia nucleare. Ripeto, *Metal Gear Solid* è soprattutto un'avventura.

Il gioco è suddiviso in missioni o livelli?
HK: L'avventura si svolge in modo sequenziale, ma la linearità non è l'elemento determinante. Solid Snake accumula punti esperienza risolvendo gli enigmi ed eliminando gli avversari. Ma c'è comunque un limite oltre al quale non potrà andare e questo per mantenere alto il livello di difficoltà. Vogliamo soprattutto evitare che arrivi allo scontro finale con scorte di energia troppo consistenti che gli consentirebbero di sconfiggere facilmente la sua nemesi. Di fatto, *Metal Gear Solid* è un'unica storia che prevede due differenti finali. Nessuno di questi – lo posso rivelare – è negativo: il gioco può essere risolto in due modi.

C'è qualche collegamento tra *Metal Gear Solid* e i precedenti episodi?
HK: La storia è ambientata dopo il primo gioco. Ritroveremo alcuni dei vecchi personaggi, tra cui Meryl. In ogni caso, non è necessario aver giocato ai precedenti episodi per entrare nell'universo di *Metal Gear*.

Quanti personaggi appariranno nel gioco?
HK: Il nostro alter ego è Solid Snake: non saranno selezionabili altri personaggi. Per quanto concerne l'avventura in sè, *Metal Gear Solid* include una ventina di personalità virtuali tra cui nemici, terroristi, ostaggi, vecchie conoscenze... Accanto alla storia principale sono previste differenti sotto-trame che arricchiscono narrativamente l'esperienza ludica.

Le dimensioni di *Metal Gear Solid*. Quante ore di gioco saranno necessarie per concluderlo?
HK: Non lo sappiamo ancora. Ieri abbiamo finito di registrare la voce narrante. Solo per questa, abbiamo già accumulato tre ore. Ma non vogliamo che il gioco duri così tanto. *Metal Gear Solid* è rivolto a un utente-tipo di 25 anni che non ha così tanto tempo libero a disposizione...

Lo Sviluppo

Qual è stata la parte più difficile dell'intero lavoro di programmazione?
HK: Sicuramente l'animazione poligonale. Del resto non avevamo abbastanza esperienza alle spalle. Abbiamo creato dei modelli e quindi li abbiamo inseriti in scenari tridimensionali. I poligoni ci hanno dato parecchi grattacapi, soprattutto all'inizio.

Avete avuto problemi nel muovere i personaggi sullo schermo?

Multimedia

Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 075/5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 075/5723257
PESCARA	Via Milano 20 Tel. 085/299217
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675
VOGHERA	Via Covini 10 Tel. 0383/42973

Disponibile software per la completa gestione di un negozio di videogiochi !

Vuoi aprire un negozio?
Telefona agli altri...
Vuoi veramente vincere?
Contattaci !

IL MONDO... ...NELLE NOSTRE MANI !

IDEA STAGE

Ufficio marketing: Via Fiesole 175 - Perugia
Ufficio commerciale: Via Settevalli 326/d - Perugia
TEL. 075/5011430 075/5019826 Fax. 075/5011326

HK: No. La velocità dell'animazione non ha mai rappresentato un problema per noi. Siamo riusciti ad ottenere abbastanza facilmente un aggiornamento del quadro pari a 30 *fps*. Non è stato invece facile mantenere le giuste proporzioni tra scenari e personaggi in ogni momento dell'avventura. I modelli sembravano perfetti, ma quando li abbiamo inseriti all'interno del gioco abbiamo scoperto che le porte erano troppo piccole oppure che alcuni nemici avevano dimensioni esagerate. Ottenere il giusto equilibrio ha richiesto mesi e mesi di lavoro. Abbiamo realizzato qualche *demo* poligonale per cercare di capire quali sarebbero state le visuali più utili al *gameplay*. Oggi va di moda inserire duecento prospettive differenti: il problema è che il 90% sono assolutamente scomode e non servono a nessuno. Così ne abbiamo lasciate solo due.

Quale linguaggio di programmazione avete utilizzato?
HK: Esclusivamente il C. Non abbiamo usato l'Assembler.

Ritenete che *Metal Gear Solid* sfrutti al 100% le potenzialità di Sony PlayStation?
HK: Abbiamo spremuto l'*hardware* Playstation, ma secondo il programmatore c'è ancora un certo margine di miglioramento.

Quali compromessi avete dovuto accettare per limiti tecniche di PlayStation?
HK: Moltissimi! È sempre così, purtroppo... Prima di cominciare i lavori abbiamo discusso con il programmatore principale circa cosa avremmo potuto inserire nel gioco e cosa no. Apparentemente, non c'era nulla di impossibile. Poi ci siamo accorti che inserendo troppi effetti speciali, il *frame rate* calava paurosamente. Usare effetti di offuscamento durante i combattimenti in tempo reale significa impegnare pesantemente il processore centrale. Così a metà dello sviluppo abbiamo organizzato un secondo *meeting* e abbiamo operato una distinzione tra "cose tecnicamente impossibili" e cose "tecnicamente possibili, ma di fatto dannose al gioco". Questo ovviamente non deve suonare come una critica per PlayStation: ogni piattaforma ha i suoi limiti. ***Metal Gear Solid*** è stato pensato con il 32-bit Sony in mente. Inoltre, abbiamo ancora qualche settimana per implementare il gioco in svariati componenti. Le *texture*, ad esempio, saranno migliorate sensibilmente.

Che tipo di ricerche avete svolto prima di cominciare lo sviluppo vero e proprio?
HK: Abbiamo consultato esperti di armi e membri dei team *SWAT* (corpo speciale della polizia americana, le cosiddette "teste di cuoio", ndt). Abbiamo persino guidato dei carri armati per capire esttamente cosa si prova. La scorsa settimana abbiamo visitato una base militare... Ma non è stato particolarmente utile, anche perché non ci hanno permesso di vedere praticamente nulla (ride). In ogni caso, non abbiamo fatto ricorso a videocassette o libri. Alcuni programmatori hanno sparato qualche colpo al poligono di tiro. Per le mappe non abbiamo usato modelli su carta, bensì il Lego, indispensabile per dare forma spaziale e tridimensionale agli scenari.

Le animazioni dei personaggi sono incredibilmente fluide. Come avete fatto ad ottenerle?
HK: Non abbiamo utilizzato nessuna tecnica convenzionale, come il *motion capture*. Al contrario, abbiamo ricreato uno per uno i movimenti di un essere umano, come si faceva qualche anno fa. Il *motion capture* ha di fatto causato una deleteria standardizzazione all'interno del software. Ora tutti i personaggi si muovono allo stesso modo. Abbiamo cercato di realizzare qualcosa di più originale e ci siamo rivolti a un esperto di animazioni giapponese che non usa tecniche codificate. Le animazioni dei personaggi sono state create manualmente. Abbiamo simulato la realtà anziché riprodurla meccanicamente attraverso l'ausilio del computer. Il processo richiede molto più tempo, ma i risultati a mio avviso sono più gratificanti. Il programmatore e il *designer*, come il resto dello staff, sono giovani e non possedevano grande esperienza a livello di sviluppo. Per tanto, hanno preferito la via più istintiva. Questo vale anche per l'architettura all'interno del gioco. Abbiamo seguito deliberatamente la via cosiddetta "classica", adottando un approccio aperto a ogni possibile soluzione. In ogni caso, non abbiamo potuto rinunciare ad inserire effetti speciali mai visti su PlayStation, anche se questi ci hanno costretto ad accettare altri compromessi.

Il passaggio dal 2D al 3D ha comportato problemi?
HK: Moltissimi. Un gioco in 3D non è semplicemente un gioco bidimensionale a cui si aggiunge qualcosa: è un gioco completamente differente a livello di concezione, programmazione e gioco. Abbiamo incontrato molte difficoltà nel creare il sistema di inquadrature. Non riuscivamo a trovare una visuale veramente soddisfacente. Non potevamo certo imbrogliare tagliando delle scene solo perché non riuscivamo ad animarle come volevamo.

MUOVERE IL SERPENTE

Un gioco complesso come *Metal Gear Solid* rischia di diventare ingiocabile se il metodo di comandi non è più che perfetto. A questo proposito, quanti tasti del pad Sony verranno utilizzati?
HK: Tutti. La croce direzionale serve a muovere Solid Snake. Un pulsante è utilizzato per strisciare, un altro per saltare e un altro ancora per il pugno o per usare il manico di una pistola, utile quando si vuole solo stordire l'avversario. Un quarto tasto serve a sparare. Con i pulsanti laterali possiamo cambiare le armi. Per variare la visuale occorre accedere al menu delle opzioni. Avremmo voluto assegnare il compito a un tasto del pad, ma non era sufficientemente funzionale a fini ludici. Stiamo approntando qualche modifica al codice per renderlo compatibile con il *controller* analogico. Un *gameplay* a 360° è davvero il massimo.

***Metal Gear Solid* è stato pensato per un solo giocatore. Come mai non avete inserito una modalità di gioco in coppia?**
HK: Soprattutto per mancanza di tempo.

Quanti oggetti saranno presenti all'interno del gioco?
HK: Circa cinquanta. Sei le armi differenti più un trasmettitore, disponibile sin dall'inizio.

Nel depliant di accompagnamento di parla *Metal Gear Solid* come di un gioco "romantico". Come spieghi questa definizione?
HK: Si tratta di un gioco vitale, costruttivo. Non è il solito sparatutto caratterizzato da violenza fine a sé stessa.

Per quale motivo non avete mai sviluppato una versione a sedici bit di *Metal Gear Solid*, passando direttamente dagli otto ai trentadue?
HK: Non ho curato la versione Famicom di ***Metal Gear***, né ho mai lavorato su piattaforme Nintendo. Le macchine con le quali mi sono confrontato sono MSX, PC Engine, Saturn, PC e ora PlayStation. Non c'è una ragione particolare, diciamo che non ho avuto un buon motivo per sviluppare giochi per Nintendo. Dopo ***Metal Gear***, ***Snatcher*** e ***Solid Snake*** per MSX, il mercato degli *home computer* è entrato in crisi in Giappone. In pochi anni MSX è scomparso del tutto dalle scene, sbaragliato da Nintendo. Avrei voluto realizzare un nuovo episodio di ***Metal Gear*** per MSX, ma la piattaforma era ormai condannata all'oblio. Ho aspettato la macchina giusta per creare quel gioco e quella macchina era PlayStation.

La popolarità di *Metal Gear Solid* è ancora notevole in Giappone. Come te lo spieghi?
HK: Dieci anni fa, ***Metal Gear*** era uno dei videogame più famosi. Molti giocatori ne hanno conservato il ricordo e attendono il terzo episodio con grande impazienza. I giovani, invece, non ne sanno praticamente nulla e si interrogano un po' scocciati sulle ragioni di questo entusiasmo apparentemente schizoide. ***Metal Gear*** è sopravvisuto come un parassita all'interno dell'industria videoludica nipponica: gli addetti ai lavori, ma anche la stampa specializzata, lo considerano uno dei migliori giochi mai prodotti.

Quali sono i tuoi giochi preferiti?
HK: Adoro i prodotti stranieri, soprattutto americani. Tra i miei titoli preferiti ci sono ***Outer World*** e ***Hostages*** (ma non era francese? ndt). Ultimamente sto giocando parecchio a ***Gun Bullet*** (*aka* ***Point Blank***, ndt).

Se dovessi indicare l'antagonista naturale di *Metal Gear Solid*, quale titolo sceglieresti?
HK: La stampa tende ad affiancare ***Bio Hazard 2*** a ***Metal Gear Solid***. Considerando il mercato attuale, credo che l'associazione sia legittima. Ma in termini ludici, i due prodotti sono diversissimi.

E *Goldeneye* per Nintendo 64?
HK: È un buon gioco, ma non mi preoccupa minimanente. Il sistema di gioco è completamente differente rispetto a quello di ***Metal Gear Solid***. Se proprio dovessi paragonarlo a un titolo Nintendo, penso che solo ***Zelda*** possa rappresentare un valido antagonista.

METAL GEAR SOLID *È UNO DEI TITOLI PIÙ PROMETTENTI DEL '98. KONAMI INTENDE PROMUOVERLO COME IL PRIMO GIOCO ANTI-NUCLEARISTA PER SONY PLAYSTATION. NESSUN PARADOSSO: IL METODO DI GIOCO – CHE ENFATIZZA L'ABILITÀ DEL GIOCATORE PENALIZZANDO LA VIOLENZA GRATUITA – VA ESATTAMENTE IN QUESTA DIREZIONE.*

CONTI CORRENTI POSTALI

Ricevuta del versamento o del postagiro di **L.** **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. 269274 intestato a:

SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A.
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

eseguito da .....

residente in .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... addì .....

tassa — BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

CONTI CORRENTI POSTALI

Certificato di accreditamento del versamento o del postagiro di **L.** **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. 269274 intestato a: **SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

Causale del pagamento

(obbligatoria se a favore di Enti e Uffici Pubblici)

SO.DI.P. S.p.A.
incassa questo versamento
per ordine e conto dell'Editore

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

eseguito da:

cognome ..... nome .....

via ..... nr. .....

cap ..... località .....

provincia .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... Firma .....

Mod. ch-8 *bis* AUT.

Importante: non scrivere nella zona sottostante!

data — progress. — numero conto — importo — addì .....

>00000000002692746<

AVVERTENZE

Per eseguire il versamento, il versante deve compilare in tutte le sue parti, a macchina o a mano, purchè con inchiostro nero o nero-bluastro il presente bollettino.

NON SONO AMMESSI BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, ABRASIONI O CORREZIONI.

Nella parte anteriore del certificato di accreditamento è riservato lo spazio per l'indicazione della causale del versamento che è obbligatoria per i pagamenti a favore di Enti pubblici.

La ricevuta non è valida se non porta i bolli e gli estremi di accettazione impressi dall'Ufficio postale accettante.

La ricevuta del versamento in Conto Corrente Postale, in tutti i casi in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data in cui il versamento è stato eseguito.

Qualora l'utente sia titolare di un Conto Corrente Postale intestato al proprio nome può utilizzare il presente bollettino come POSTAGIRO, indicando negli appositi spazi il numero del proprio c/c, la firma di traenza (che deve essere conforme a quella depositata), la data e inviandolo al proprio CUAS in busta mod. Ch 42-c AUT.

Il postagiro ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data di addebito al conto traente.

Autorizzazione CUAS di Milano n. 1128 del 09-06-1980

Importante: non scrivere nella zona soprastante!

Causale del versamento

☐ **desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a "SUPERCONSOLE PLAYSTATION" al prezzo speciale di L.53.000**

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

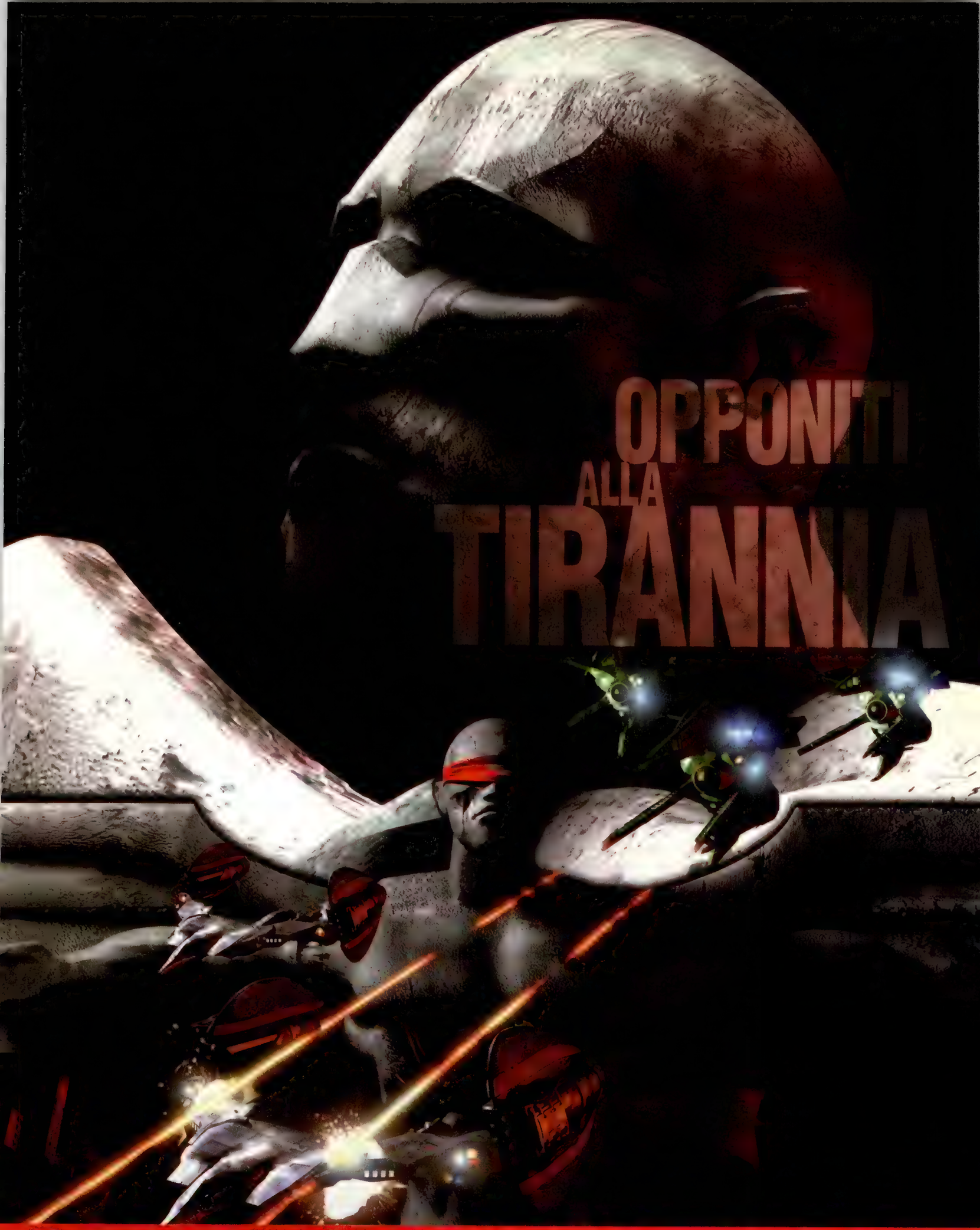
cognome _____

nome _____

via _____

cap _____ città _____

provincia _____



COLONY WARS

UNISCITI ALLA LOTTA. COMBATTI PER LA LIBERTÀ.

Distribuito da Sony Computer Entertainment Italia S.p.A. - www.playstation.it

PlayStation

PSYGNOSIS

Yoji Shinkawa

Art Director

SHINKAWA, UN UOMO E LA SUA MAGLIETTA (PERALTRO BELLISSIMA, VISTO CHE C'È L'HO IDENTICA... NDSIMON)

Come sei unito a Konami per realizzare *Metal Gear Solid*?
Yoji Shinkawa: Sì, *Metal Gear* ha un'atmosfera *hard-boiled* che pochi altri prodotti sembrano possedere. Il mio sogno è sempre stato quello di realizzare un gioco del genere. Quando ho giocato alla prima volta *Metal Gear* su MSX ho deciso che sarei diventato un programmatore. Quel gioco ti rimaneva in mente anche quando spegnevi il computer. Era per me quasi un'ossessione e dovevo trovare il modo di cancellarla. Questo è il motivo che mi ha spinto a entrare a far parte di Konami.

METAL GEAR SOLID *È UNO SPETTACOLO DA VEDERE: NON POSSIAMO NON SOTTOLINEARE GLI INCREDIBILI EFFETTI DI LUCE CHE ESALTANO LE POTENZIALITÀ GRAFICHE DI PLAYSTATION. UN PO' COME QUELLI DEGLI UFFICI KONAMI, QUI A FIANCO...*

Una delle particolarità di *Metal Gear Solid* sono i cromatismi scuri, quasi cupi. In alcuni momenti è difficile distinguere i personaggi sullo schermo...
YS: È esattemente il risultato che volevamo raggiungere. Confrontando *Metal Gear Solid* con altri prodotti presentati sulle riviste di videogiochi, può sembrare che abbia un'estetica povera, grezza. In realtà è lo stile *Metal Gear*, essenziale, *dark*. È un gioco che ti coinvolge, ti assorbe: bastano un paio di partite per entrare nel giusto ordine di idee e apprezzarne la sua originalità.

Le atmosfere del gioco sono cariche di tensione. Le scelte cromatiche e grafiche contribuiscono ad accrescere la sensazione di *suspence*. In questo senso direi che hai raggiunto il tuo obiettivo.
YS: Uno degli aspetti che ho maggiormente curato riguarda gli effetti di illuminazione, che danno spessore e profondità alle scene. Nei film di animazione giapponese, spesso le immagini appaiono piatte perchè l'illuminazione è poco realistica. Dal momento che nel gioco prevalgono colori scuri – blu e nero in particolare – non è stato facilissimo usare effetti di illuminazione e ombreggiatura convincenti.

Uno degli aspetti più interessanti del gioco è il *character design* del protagonista e dei personaggi in generale.
YS: Mr. Kojima mi ha illustrato il suo progetto nei minimi dettagli. Ricordo che mentre parlava mi costruivo l'immagine di Solid Snake nella mente. Talvolta mi ha suggerito di modificare alcuni dettagli, ma in genere ho sempre finito per fare come volevo. Credo che il risultato finale non sia malvagio, anzi...

Il design del gioco è stato sviluppato da un team interno di Konami?
YS: Sì. In genere ci si rivolge a team esterni perché si occupino di dettagli o elementi marginali, ma in questo caso abbiamo preferito fare tutto da soli.

Ho notato che rispetto alle prime immagini pubblicate, il protagonista, Solid, ha subito varie trasformazioni grafiche...
YS: È vero. Considerando le prime illustrazioni di Solid Snake – mi riferisco alla versione per MSX – direi che abbiamo apportato notevoli modifiche. Solid era originariamente un *oyaji*, ossia un uomo di mezza età. L'idea originaria prevedeva di mantenere questa sua caratteristica anche nella versione PlayStation, ma alla fine abbiamo deciso di ringiovanirlo di qualche decennio per renderlo più appetibile ai videogiocatori più giovani.

Come lavori?
YS: In genere realizzo dei modelli in plastica o in cartone e solo successivamente li trasferisco su computer. È come se avessi bisogno di "toccare con mano" le mie creazioni prima di smaterializzarle in forma digitale. Se i modelli vengono accettati dal supervisore del progetto, li inserisco all'interno del gioco.

In questo modo lo sviluppo richiede molto più tempo del normale...
YS: Può darsi, ma è molto più divertente che limitarsi a disegnare personaggi e locazioni direttamente su una *workstation* grafica con un pacchetto preconfezionato. In realtà, preferisco questa tecnica per via delle mie note incapacità (ride)... Comunque non sono il solo a lavorare in questo modo. Molti *designer* nipponici fanno come me. Alcuni usano modelli molto elaborati, altri più schematici, ma la filosofia è la stessa.

Qual è l'ostacolo maggiore che affronti occupandoti della grafica?
YS: Più che altro, di comunicazione con il mio supervisore (ride ancora). A volte è difficile mettersi d'accordo! Ad esempio: in una determinata locazione lui vorrebbe che inserissi dei muri

virtuali di tre metri. Io osservo che l'altezza dovrebbe essere di almeno quattro metri per esigenze di proporzione architettonica. A volte andiamo avanti per ore a discutere, poi inevitabilmente uno dei due deve accettare un compromesso...

Elementi dei genere sono davvero rilevanti ai fini ludici?
YS: Secondo me sì. La nostra filosofia è quella di prestare la massima attenzione a ogni singolo dettaglio. È così nell'industria cinematografica e non vedo perché debba essere diverso per i videgiochi. *Metal Gear Solid* è un vero e proprio film interattivo e per tanto abbiamo curato anche i minimi dettagli. Non mi interessa se altri programmatori considerano delle assurdità discussioni su elementi apparentemente marginali. Il mio modo di procedere è anche l'unico che conosco e non mi interessa quello che pensano gli altri. Lavoro per Konami perché mi dà la possibilità di lavorare in questo modo. *Metal Gear Solid* è un gioco al di fuori degli schemi e spero che i giocatori apprezzeranno i nostri sforzi.

AVENGER TRADING

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689 r.a.
Fax 049-8755048
E-Mail: info@avenger-whq.com

PUNTO VENDITA

PLAYSTORIA

PADOVA - VIA ROMA, 53

INCREDIBILI OFFERTE PER RIVENDITORI !!

SPECIALE ACCESSORI

Memory Card 240 slot

Memory card 480 slot

Memory card 120 slot

SOLO L. 17.000

Pedaliera

Volante Mad Catz

Joypad Alps

Joypad analogico

BOOKS - MAGAZINES

GUIDE STRATEGICHE & RIVISTE USA-JAP
SEMPRE DISPONIBILI, CON ARRIVISETTIMANALI!

SOLO L. 49.900 CAD.

PROJECT OVERKILL	DARK FORCES	ON SIDE
INCREDIBLE HULK	NBA JAM EXTREME	BUBBLE BOBBLE
NAMCO SOCCER	'CHEESY	CRUSADE NO REMORSE
TEMPEST X3	STREET RACER	SUPERSONIC RACERS
TUNNEL B1	BLAST CHAMBERS	STEEL HARD BRINGER

LATEST STUFF & BEST GAMES

FRONT MISSION ALTERNATIVE
SUPER ROCKMAN ADVENTURE
ARMORED CORE PHANTASMA
XENOGEAR
SAMURAI SHODOWN SPECIAL
Z-GUNDAM
WINNING ELEVEN 3
ROCKMAN DASH
CRITICAL BLOW

SPACE ADVENTURE COBRA
BOMBERMAN 3D WORLD
REAL ROBOT FINAL ATTACK
EINHANDER
SOUKAIGI

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONA !

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON

WORLD OF MANGA

DISPONIBILE MINIATURE & PORTACHIAVI:
FINAL FANTASY VII • DRAGON BALL Z • EVANGELION
GUNDAM • ROBOT WARS • TEKKEN II & III • MAZINGA
VIRTUA FIGHTER KIDS • ... E MOLTO ALTRO ANCORA !!!

MUSIC CD

VASTO ASSORTIMENTO
CD-MUSICALI GIAPPONESI

OLTRE 500 CD SEMPRE DISPONIBILI • RICHIEDI LA LISTA

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET **www.avenger-whq.com** ACQUISTA VIA INTERNET, CONVIENE!

Bio Hazard 2

In seguito della popolare avventura ha goduto di un'esposizione mediale senza precedenti: in un crescendo di rivelazioni sempre più sconcertanti, Capcom ha pilotato – con l'ausilio dei mezzi di informazione *on-line* e *off-line* – un'abile campagna di enfatizzazione del prodotto. Tra gli obiettivi c'era anche quello disturbare il lancio di un altro kolossal ludico, *Metal Gear Solid*. La manovra capcominana è culminata con la recente pubblicazione del *demo* giocabile supportato dalla versione "incensurata" dell'originale.

Circola una leggenda metropolitana secondo cui il reparto *marketing* dell'etichetta di Osaka stesse addirittura studiando il modo di rinviare ufficialmente Natale alla fine di gennaio, per sfruttare al meglio la *tsunami* commercial-isterica che tradizionalmente accompagna le festività. Ancora per un anno, tuttavia, sembra che continueremo a festeggiarlo il 25 dicembre. Ma per il terzo episodio ci aspettiamo di tutto...

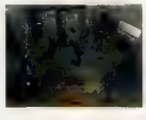
Il lancio di ***Bio Hazard 2*** sarà supportato – ma solo in Giappone – da una spettacolare campagna pubblicitaria televisiva. La scelta del regista dello spot non poteva essere più azzeccata: Capcom ha infatti richiesto la collaborazione del grande George A. Romero, autore di classici come *La Notte dei Morti Viventi, Zombi* e *Il Giorno degli Zombi*. Sorprendentemente, il filmato promozionale non mostrerà alcuna immagine del videogioco, ma proporrà una Raccoon City in preda alla follia cannibalica degli *zombies*. Negli Stati Uniti, intanto, l'*hype* ha ormai superato i livelli di guardia. È previsto nei primi mesi del 1998 l'uscita sul grande schermo di *Resident Evil: The Movie*, interpretato dal leggendario Bruce Campbell (*La Casa 1 & 2, L'Armata delle Tenebre*), Jason Patric (*Speed 2*) e Samantha Mathis (*Broken Arrow, Pump Up the Volume*). La sceneggiatura è di Alan McElroy, già co-autore della serie animata *The Spawn*.

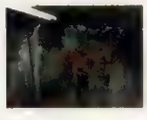
Ma non è tutto. La compagnia americana Toy Biz commercializzerà il prossimo aprile quattro *action-figures* ispirate ai personaggi del videogioco: Chris Redfield, Jill Valentine, uno *zombie* e il cacciatore (una rana gigante), mentre WildStorm Entertainment prevede di lanciare nel primo quarto del nuovo anno la versione a fumetti di ***Resident Evil***.

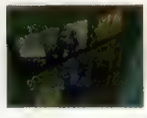
Per quanto concerne la meccanica di gioco, torniamo a parlare del cosiddetto "*zapping*". Come è noto, ***Bio Hazard 2*** occupa due CD-Rom, uno per ciascun personaggio: Claire e Leon. La premessa sarà la stessa per entrambi, ma le storie si svilupperanno differentemente. Il livello di difficoltà sembra essere superiore nella versione interpretata dall'eroina virtuale. In quest'ultima prevarrà la componente esplorativa-avventurosa, mentre nella sezione di Leon, sarà l'azione pura, adrenalinica a fare la parte del... leone, se mi perdonate il – pessimo, lo riconosco – gioco di parole. Le due avventure hanno moltissimo in comune: oltre alle ambientazioni, anche gli avversari saranno gli stessi, seppure collocati in posizioni differenti (e lo stesso vale per armi e oggetti). Visiteremo, nostro malgrado, le putride fogne della città (dove ci imbatteremo in un vorace coccodrillo), il dipartimento di polizia e il classico laboratorio segreto. Nel corso dell'avventura, incontreremo anche numerosi personaggi minori, alcuni dei quali direttamente controllabili dal giocatore, come Ada – presente anche nel demo – o la piccola Sherry, che compare nella sezione di Claire. La tensione è alta in ogni schermata e il realismo grafico contribuisce a creare atsmofere sinistre. Raccoon City, teatro dell'azione, è infestata da morti viventi di ogni forma e fattezza. Il mistero si infittisce quando i nostri eroi scoprono che dietro alla nuova, letale epidemia si cela ancora una volta la spregiudicata multinazionale Umbrella. Il vero responsabile sembra essere un virus mutante creato in laboratorio. A livello ludico, la caratteristica più interessante di ***Bio Hazard 2*** riguarda la non-linearità della trama. Il gioco infatti prevede numerose trame ausiliarie. Risolvendo l'avventura, ricominceremo da capo, ma solo per scoprire che i livelli avranno un ordine differente. Il sistema dell'inventario è stato completamente rivisto e corretto. Per esempio, ora saranno necessario più *slot* liberi per trasportare armi particolarmente ingombranti, come il mitragliatore o il lanciagranate. A proposito: l'arsenale dei due agenti di polizia varierà considerevolmente. Il lanciafiamme sarà un'esclusiva di Leon, in compenso Claire potrà utilizzare balestre e lanciagranate. Per concludere, sembra proprio che il "*2*" di ***Bio Hazard*** non si limiterà a indicare una successione nominale. Già, perché ***Bio Hazard 2*** è due-giochi-in-uno. ***Bio Hazard 2*** ha due differenti protagonisti. ***Bio Hazard 2*** è due volte l'originale in termini di estensione. Ma sarà anche due volte divertente? Lo scopriremo presto...

I PROTAGONISTI DEL GIOCO SONO CLAIRE REDFIELD E LEON WALKER.

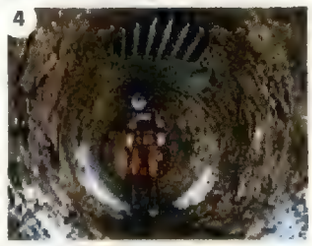
BIO HAZARD 2 ***SARÀ DUE VOLTE E MEZZO PIÙ ESTESO DEL SUO PREDECESSORE.***

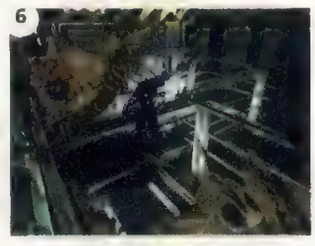


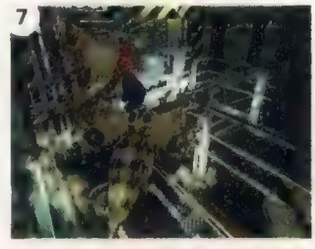


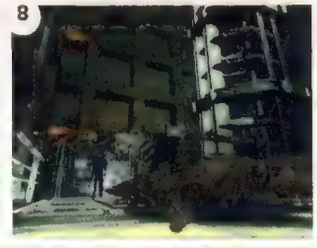


Titolo : **BIO HAZARD 2**
Casa : **CAPCOM**
Uscita : **FINE GENNAIO (JAP)**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AVVENTURA**

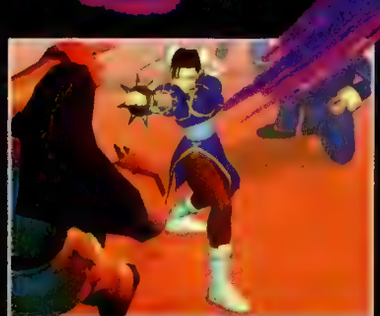








IL COMBATTIMENTO DIVENTA 3D



- 23 personaggi
- nuove super combo speciali
- una miriade di opzioni, tra cui: expert, survival, watch, team battle, time attack.

Virgin INTERactive

CAPCOM

Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

PlayStation

® PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.

Game Start WWVG
Linea rivenditori
059/270210
Telefona x
diventare un
nostro centro
GA
ST
World Wide Vid

Game Start Via Bonacini 59-61
Modena
Vendita x
corrispondenza
059/370967
egames Group
125TH Main Street
sempre a ... Modena
Via Della Pace, 104-106
059/359336

GAME START

World Wide Videogames Group

GAME START BASE

Via Bonacini. 59/61 41100 Modena

059/37.09.67 R.A.

ECCO I NOSTRI RIVENDITORI SERVITI SU UN PIATTO D' ORO

W.W.V.G. Game Start WorldWide Video Game Group

Tel. - Fax 059/27.02.10

Disponibile listino rivenditori

KONSOLLE RAVENNA
Via Di Roma, 184 - Tel.
0544/36.04.0

GAME START REGGIO EMILIA
Via De Gasperi, 31 C
C.Comm. Europa 0522/33.41.51
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

CONSOLE PLANET FERRARA
P.le dei Giochi, 45/47
0532/77.13.15

CONSOLE PLANET

AZIMUTH SESTO
SESTO FIORENTINO (Fi)
Via Garibaldi,12
Tel. 055/42.26.66.2

AZIMUTH Sesto

MENU' PLAYSTATION PAL VERSION	
2 EXTREME	79.000
4-4-2	75.000
A IV EVOLUTION	95.000
ACTUA GOLF 2	95.000
ACTUA SOCCER	45.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AGILE WARRIOR	79.000
AIR COMBAT	45.000
AIR COMBAT 2	95.000
ALIEN TRILOGY	55.000
ALL STAR SOCCER	99.000
ANDRETTI RACING	59.000
AREA 51	95.000
ATARI COLLECTION	TEL.
BATTLESPORT	89.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN SWORD	95.000
BROKEN SWORD 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	55.000
BUSTER BROS COL.	TEL.
CARNAGE HEART	59.000
CASTLEVANIA : DRACU. X	95.000
CHAMPSHIP MAN.	TEL.
CHRONIC. OF THE SWOR.	89.000
CITY OF LOST CHIL.	89.000
COMMAND & CONQUER	89.000
COLONY WARS	99.000
C. & C.: RED ALERT	99.000
COOL BORDER	79.000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.
CROCK	95.000
CRUSADER NO REMORSE	75.000
DARKLIGHT CONFL.	79.000
DESTRUC. DERBY	45.000
DESTRUC. DERBY 2	95.000
DIE HARD TRILOGY	89.000
DISCWORLD 2	95.000
DRAGON BALL Z : L. B.22	95.000
EXPLOSIVE RACING	89.000
FADE TO BLACK	55.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 97	65.000
FIFA 98	TEL.
FIGHTIN FORCE	TEL.
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1	TEL.
FORMULA 1 97	105.000
G-POLICE	99.000
GRID RUN	79.000
GUNSHIP	79.000
HEAVEN'S GATE	99.000
HEBEREKE POPOIT.	79.000
HERCULES	95.000
HEXEN	75.000
HYPER MAT. TENNIS	89.000
INCREDIBLE HULK	79.000
INDIPENDENCE DAY	89.000
INT SUPERSTAR SOC. DEL.	79.000
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	99.000
JET RIDER	79.000
JONAH LOMU RUGB.	99.000
JURASSIC PAR. LOST WOR.	95.000
KING OF FIGHT. 95	79.000
KING'S FIELD	69.000
KURUSHI IQ	75.000
LETHAL ENFORCERS	TEL.
LIFEFORCE TENKA	95.000
LOADED	45.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	TEL.
MEGAMAN X 3	79.000
MICROMACHINES V3	89.000
MONSTER TRUCK	99.000
MOTO RACER	95.000
NAMCO MUSEUM V.1	89.000
NAMCO MUSEUM V.2	89.000
NAMCO MUSEUM V.3	89.000
NAMCO MUSEUM V.4	79.000
NAMCO MUSEUM V.5	79.000
NAMCO TENNIS	89.000
NANOTEK WARRIOR	69.000
NBA IN THE ZONE 2	79.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	79.000
NEED FOR SPEED 2: SP.ED.	TEL.
NHL 97	65.000
NHL 98	99.000
NHL POWERPLAY 98	TEL.
ODD WORLD : ABB'S ODIS.	105.000
OVERBLOOD	85.000
OVERBOARD	95.000
PANDEMONIUM	89.000
PANDEMONIUM 2	TEL.
PARAPPA THE RAP.	69.000
PAX CORPUS	95.000
PEAK PERFORMANCE	TEL.
PGA TOUR GOLF 98	TEL.
PHILOSOMA	79.000
PITBALL	79.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLE.	75.000
POWER SOCCER 2	TEL.
PREMIERE MANA. 98	TEL.
RAGE RACER	95.000
RAGIN SKIES	79.000
RALLY CROSS	79.000
RAPID RACER	95.000
RAY TRACERS	79.000
RAYMAN	55.000
RAYSTORM	79.000
RESIDENT EVIL	85.000
RESIDENT EVIL: DIR CUT	95.000
RIDGE RACER	39.000
ROAD RASH	49.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMURAI SHODO. III	79.000
SLAM SCAPE	59.000
SOCCER 97	79.000
SOUL BLADE	95.000
SPICE WORLD	TEL.
NUCLEAR STRIKE	99.000
SPEEDSTER	69.000
SPIDER	79.000
STAR GLADIATOR	69.000
STAR WARS: REBEL ASS. II	69.000
STAR WARS: DARK FORC.	85.000
STREET FIGH. EX PLUS	95.000
STREET RACER	79.000
STRIKE POINT	79.000
SUIKODEN	95.000
SUPER PANG COLL.	89.000
SUPER PUZZLE FIGHT. X	75.000
SYNDICATE WARS	95.000
SWAGMAN	95.000
TEKKEN	45.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X3	69.000
TEN PIN ALLEY	95.000
TETRIS PLUS	TEL.
THE NOTES	TEL.
THUNDERHAWK 2	55.000
TIME CRISIS + G-CON	149.000
TOBAL N° 1	69.000
TOKYO HIGHW. BAT.	79.000

GAME START

FINALMENTE !!... APRE A BOLOGNA

IL 29 NOVEMBRE 1997

Via Piave, 37 A/B - 40100 Bologna

Tel. 051/61.52.94.3

E-MAIL: base@gamestart.it

CHEZ GAME START

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

http://www.gamestart.it

GAME START

World Wide Videogames Group

TOMB RAIDER	TEL.
TOMB RAIDER 2	105.000
TOSHINDEN	45.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL NBA 96	59.000
TOTAL NBA 97	79.000
TRACK & FIELD	55.000
TRANSPORT TYCO.	99.000
TRUE PINBALL	55.000
TUNNEL B1	69.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	79.000
V RALLY	95.000
VANDAL HEART	99.000
VICTORY BOXING	79.000
VIEW POINT	79.000
VR BASEBALL 97	99.000
VR POOL	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WAR GODS	TEL.
WARHAMMER	TEL.
WILLIAMS ARCADE	69.000
WING COMMAND IV	69.000
WING OVER	TEL.
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	95.000
X COM 2	89.000
X KALIBURN	95.000
XEVIOUS 3D	79.000
Z	TEL.

MENU' PLAYSTATION USA VERSION

BUSHIDO BLADE	109.000
CARNAGE HEART	89.000
CASTLEVANIA: DRACULA X	115.000
CLOCK TOWER	115.000
CROCK	115.000
DISCWORLD 2	115.000
DRAGON BALL GT	115.000
GHOST IN THE SHELL	119.000
GOLDEN NUGGET	119.000
FINAL FANTASY VII	139.000
FORMULA 1 97	TEL.
GT: GRAN TOURING RACING 98	125.000
MARVEL SUPER HEROES	109.000
MAXIMUM FORCE	115.000
MAXIMUM FORCE+GUN	159.000
MEGAMAN X4	109.000
MORTAL KOMBAT MITH.	119.000
NASCAR RACING 98	115.000
NBA JAM EXTREME	49.000
NEED FOR SPEED 2	65.000
NEED FOR SPEED RALLY	119.000
OGRE BATTLE	115.000
PANDEMONYUM 2	119.000
PROJECT OVERKILL	59.000
RAGE RACER	79.000
REAL BASS FISHING	125.000
RESIDENT EVIL	
DIRECTOR'S CUT	105.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	49.000
STREET RACER	55.000
TEN PIN ALLEY	55.000
TEST DRIVER 4	119.000
TEST DRIVE OFF RO.	59.000
THE CROW	69.000
TREASURE IN THE DEEP	125.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	55.000
VMX RACING	105 000
WILD ARMS	119.000

MENU' PLAYSTATION JAP VERSION

ARMORED CORE	135.000
BUSHIDO BLADE	135.000
CHORO Q 2 (PENNY RA. 2)	109.000
COOL BORDER 2	129.000
DORAEMON 2	99.000
DRACULA X	135.000
DRAGON BALL Z GT (FINAL BOUT)	160.000
FRONT MISSION 2	160.000
GALAXIAN 3	39.000
GHOST IN THE SHEL.	129.000
GUN BULLET	139.000
GUN BULLET + G-CON	189.000
GUNDAM ONE YEAR WAR	139.000
KING OF FIGHTER 96	139.000
METAL SLUG	139.000
METROPOLIT. HIGHW. BATT.	99.000
NAMCO 5	99.000
PARAPPA THE RAP.	119.000
RANMA 1/2	179.000
RECIPROHEAT 5000	139.000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	TEL.
RIDGE RACER	35.000
ROCKMAN KART	69.000
SAGA FRONTIER	125.000
SALAMANDER DEL.	135.000
SOUL EDGE	95.000
SPECTRAL TOWER	79.000
STRE. FIGH. EX PLU.	155.000
STREET FIGH. ZERO	79.000
TIM CRISIS + GUNC.	195.000
TOBAL N° 2	135.000
TOSHINDEN 3	79.000
ULTRAMAN	75.000
VIRTUA HI RYU NO KEN	139.000
WILD ARMS	99.000

PIATTI SPECIALI ACCESSORI & CONSOLE

DESCRIZIONE	PREZZO
PLAYSTATION PAL	OFFERTA!!
PLAYSTATION PAL VALUE PACK	OFFERTA
PLAYSTATION UNIVERSALE	TEL.
YAROOZE	TEL.
ANALOG JOYPAD SONY	59.000
BORSA + MEMORY + JOYPAD SONY	109.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYPAD INTERACT SLOW & AUTOFIRE	45.000
JOYPAD SONY	45.000
JOYSTICK INTERACT PS ARCADE	89.000
LINK CABLE	45.000
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA	145.000
MEMORY CARD COLOR	35.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
MOUSE SONY	69.000
MULTITAP SONY	89.000
NEGCON	95.000
PROLUNGA JOYPAD	29.000
PULISCI LENTE	29.000
RF OUT SONY	59.000
RGB CABLE	35.000
SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE	129.000
NOVITA': VOLANTE+PEDALIERA	TEL.

GAME START - MODENA
Via della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
Tel. 059/35.93.36 5 linee r.a.

TET VIDEOGAMES PARMA
Via Venezia, 13/1
Tel. 0521/78.47.74

PRINTED PISTOIA
Via Bracciolini, 23
0573/97.73.13

GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/37.09.67
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

EXTRABALL VITERBO
Via Baracca, 13
0761/22.68.30

Progettazione grafica Main Street - MO - http://www.mainstreet.it

GRAZIE AL DUAL SHOCK, GRAN TURISMO *DIVENTA ANCORA PIÙ REALISTICO E COINVOLGENTE.*

Big in Japan

Il ***mercato videoludico nipponico*** *è da sempre caratterizzato da una elevata* ***competitività****. Nel quartiere elettronico di* ***Akihabara****, una zona ad alta densità di negozi e bancarelle di videogiochi, è possibile trovare offerte strabilianti ad ogni angolo. Una situazione ritenuta insostenibile da molte* ***associazioni*** *legate alla produzione oltre che dai produttori stessi. Ed ecco i primi interventi: la* ***CESA****, patrona del* ***Tokyo Game Show****, cerca ormai da alcuni mesi di mettere gli sviluppatori nella condizione di scegliere se permettere la vendita dei loro prodotti usati.* ***Sony*** *acquista più di 13 milioni di dollari di titoli invenduti dai negozi per evitare il rilassamento dei* ***prezzi****. Una volta tanto non invidiamo il Paese del* ***Sol Levante****...*

L'ENORME OPERAZIONE DI RITIRO DEL SOFTWARE DA PARTE DI SONY (SI PARLA DI OLTRE 700.000 PEZZI), COINCIDERA' CON L'USCITA DI UNA NUOVA PLAYSTATION. La SCPH-7000 si differenzia dai modelli passati per due sostanziali modifiche. L'interfaccia per la lettura dei CD audio è dotata di una nuova modalità chiamata *Sound Scope*: questa nuova opzione consiste in una specie di caleidoscopio psichedelico che reagisce alla musica suonata con PlayStation. Un semplice spettacolo d'intrattenimento con luci e musica, quindi. Il secondo miglioramento apportato riguarda il sistema di controllo: il classico joypad viene infatti sostituito dall'SCPH-1200 *Dual Shock*. In questo modo s'intende diffondere ulteriormente la periferica così da convincere le terze parti a sfruttarla il più possibile.
L'atteso *pad* Sony è stato mostrato al pubblico in occasione del trentaduesimo *Tokyo Motor Show*: nel Central Mall del *Makuhari Messe* sono state installate una quarantina di PlayStation preparate sia per il gioco in singolo che per quello in coppia. Ogni macchina sfoggiava una copia di ***Gran Turismo***, titolo che sfrutterà appieno le potenzialità del nuovo pad. Miscelando i due tipi di vibrazioni di cui è dotato, il *Dual Shock* riesce a infondere sensazioni differenti al giocatore: il pad vibra in modo diverso a seconda del tipo di terreno in cui ci si muove, variando la frequenza a seconda della marcia inserita. Pesi e dimensioni delle vetture influiscono sulla risposta dei controlli offrendo vibrazioni differenti a seconda del mezzo scelto. La data di uscita del *Dual Shock* è stata confermata per il 20 novembre, mentre ***Gran Turismo*** è stato posticipato al 23 dicembre. Sempre entro Natale dovrebbero essere disponibili ***Elemental Gearbolt*** e ***Rurouni Kenshin RPG***. Il primo è uno sparatutto da giocare con la l*ight gun,* compatibile anche con la *GunCon* Namco. Il gioco presenta uno stile prettamente *fantasy* e contiene alcuni elementi da gioco di ruolo. Il giocatore infatti può accumulare punti-esperienza che gli consentono di migliorare la precisione del tiro e la potenza di fuoco. Sarà inoltre possibile scegliere tra tre diverse modalità di tiro: colpo singolo, rosata e colpo ad alto potenziale. Il secondo titolo in arrivo è un RPG ispirato al popolare manga/serie animata *Rurouni Kenshin* (14.6 % di share, stando ai dati di quest'estate). ***Rurouni Kenshin RPG*** è il classico gioco di ruolo di scuola nipponica dallo stile grafico piuttosto tradizionale. Il sistema di combattimento trae ispirazione dai picchiaduro, visualizzando i personaggi orizzontalmente mediante grandi sprite. La meccanica di gioco rimane comunque a turni. Nella battaglia sarà possibile scegliere se colpire l'avversario alla testa, al petto o alle gambe, oltre che utilizzare i colpi speciali. La storia s'ispira solo in parte al manga e vanta nuovi protagonisti e nemici: si tratta quindi di una *side-story,* che comunque vanterà la presenza degli eroi della serie. Speriamo che il titolo in questione sia migliore del precedente ***Rurouni Kenshin*** per PlayStation...
Nuovi dettagli da parte di Sony riguardanti l'imminente ***Armored Core Project Phantasma***. Lo *Story Mode* contiene nuove missioni e il suo svolgimento è influenzato dalle scelte compiute dal giocatore. Sono aumentate il numero di ambientazioni utilizzabili nel *Versus Mode* e sono state aggiunte una modalità di *replay* istantaneo e un *Arena Mode*, dove potrete combattere in uno scontro uno-contro-uno i 49 *mech* della fazione avversaria. I dati dei mech del primo episodio sono perfettamente compatibili con quelli di ***Armored Core Project Phantasma***: in questo modo potrete riutilizzare i mezzi che avete già sviluppato.

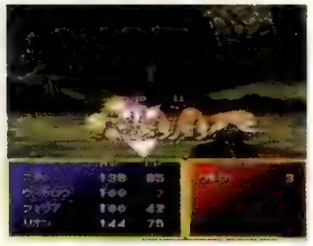
DUAL SHOCK: *IL NUOVO PAD SONY POTRÀ VIBRARE ANCHE IN OCCIDENTE?*

IL DESTINO DELLA NAMCO

Sebbene Namco mantenga il più assoluto riserbo circa il suo nuovo RPG ***Tales of Destiny***, sono recentemente emersi nuovi det-

RUROUNI KENSHIN RPG: *IL POPOLARE MANGA NUOVAMENTE COVERTITO.*

ELEMENTAL GEARBOLT *SARÀ COMPATIBILE ANCHE CON LA* GUNCON.



TALES OF DESTINY *NON VEDRÀ LA LUCE PRIMA DEL '98.*

KONAMI ANTIQUE VOL. 2: ***A QUANDO I PRIMI DUE EPISODI DI*** **METAL GEAR?**

tagli circa l'ambientazione del gioco. Mille anni fa, dopo la collisione della Terra con un meteorite, parte della popolazione terrestre cercò di salvarsi costruendo una metropoli aerea chiamata Dykroft. Con il passare del tempo i rapporti tra i terrestri e la popolazione di Dykroft s'incrinano. Ne segue una guerra tra le due nazioni, conflitto in cui Dycroft è sicuramente la favorita: la Belcrant, un'arma segreta in mano ai celestiali, miete infatti numerose vittime tra le fila dell'esercito terrestre. Tra la popolazione celeste però esistono dei simpatizzanti della causa terrestre, che forniscono alla Terra una spada magica chiamata Swordian con la quale possono sconfiggere la Belcrant. Terminato il conflitto, i terrestri nascondono la Swordian e la Belcrant in un luogo sicuro. Anni dopo la grande guerra una nuova minaccia si abbatte sulla Terra. La Swordian viene riportata quindi alla luce per sconfiggere nuovamente il male. Il giocatore può assegnare questa spada a un elemento qualsiasi del gruppo: l'arma si comporterà come un personaggio del gioco, accumulando punti esperienza e salendo di livello. Grazie alla spada il giocatore potrà utilizzare le *Crystal Technique* terrestri e sfruttare il potere delle *Heavenly Lens* dei celestiali. Namco ha confermato per il 23 dicembre la data di uscita, ma non ha annunciato un'eventuale versione occidentale. La firma nipponica è inoltre restia a fornire dettagli circa la conversione di ***Tekken 3***. Un suo portavoce ha recentemente annunciato a una rivista *on-line* che Namco distribuirà il gioco solo quando sarà certa di avere tra le mani il migliore picchiaduro disponibile sul mercato. Un potenziale capolavoro quindi, che non vedrà la luce prima del '98. Namco ha infine inaugurato una nuova collana dedicata ai classici sviluppati per console. Il primo volume di ***Namco Anthology*** conterrà *Star Luster* (1985), *Tower of Babel* (1986), *King's Continent* (1992) sviluppati per Famicom e *Wrestle Ball* (1991) nella sua versione MegaDrive. Nessun dettaglio è stato fornito circa la data d'uscita e il suo adattamento per il mercato occidentale.

ANCORA VECCHIE GLORIE KONAMI

Senza nemmeno attendere i risultati di vendita del primo volume, Konami ha annunciato un nuovo ***Konami Antiques MSX Collection***. La nuova *compilation* includerà: ***Konami no Golf, Hyper Sports 3, Konami no Billiard, Legend of Magic Castle, Magical Tree, Empire Eager Strike Back, Super Cobra, Twin Bee, Wanpu Athletic*** e ***Gradius 2***. Data di uscita prevista: 2 gennaio '98. Per

DEAD OR ALIVE: ***PETTI TREMOLANTI ANCHE SU PLAYSTATION.***

quanto riguarda i nuovi titoli Konami, solo pochi dettagli sono stati rilasciati dalla casa nipponica. Di ***Other Life Azure Dreams*** si sa solo che è un gioco di ruolo tradizionale di scuola giapponese. L'unico elemento interessante emerso al momento è la possibilità di allevare animali. Che il gioco contenga elementi da simulazione di crescita? Cercheremo di fornirvi maggiori dettagli in futuro. Nulla di nuovo invece per ***Suikoden 2*** che uscirà nella primavera '98 contemporaneamente a ***Other Life Azure***

TOUKON RETSUDEN 3: ***VOGLIAMO TIGER MASK SANSEI!***

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL/FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL 0572/953618
FAX 0572/951864

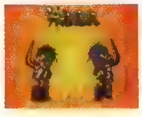
L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI ECCEZZIONALI, PROVARE PER CREDERE.

SUPER NINTENDO
NINTENDO 64
MEGA DRIVE

CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI



SAMURAI SPIRITS 4 SPECIAL: *IL RITORNO DI CHAM CHAM.*

Dreams. Alcune indiscrezioni affermano che Konami starebbe considerando la possibilità di realizzare un *sequel* di ***Vandal Hearts***. Nessuna conferma ufficiale è pero pervenuta dalla casa produttrice.

RISORGE TAKARA

Takara ha recentemente annunciato ***Toshinden Next***, ennesimo episodio della sua discussa serie di picchiaduro poligonali. Gran parte dei protagonisti del gioco è stata sostituita da altri personaggi: a giudicare dalla caratterizzazione degli stessi sembra che il gioco sia ambientato in un periodo precedente al primo ***Toshinden***. Takara non ha fornito nessun dettaglio circa l'evoluzione della meccanica di gioco. La decisione di non seguire la linea temporale del pessimo ***Toshinden 3*** potrebbe essere interpretata come una seria decisione di rinnovamento. Nessuna data di uscita è stata al momento annunciata. Sempre da Takara è in arrivo uno sparatutto poligonale ispirato alla nuova serie dei giocattolosi *Transformer*. In ***Transformer Beast Wars*** guiderete i Cybertrons nella loro lotta contro il malvagi Decepticons affrontando oltre 30 missioni. Il gioco dovrebbe uscire nei primi mesi del prossimo anno. Tomy prevede di convertire per PlayStation il terzo episodio della fortunata serie di simulazioni di *wrestling* ***Toukon Retsuden 3***. Come i due titoli precedenti vanterà la licenza della *Shin Nihon Pro Wres.* a cui appartengono i 35 personaggi presenti nel gioco. Le animazioni saranno uno dei punti di forza del gioco, vantando una fluidità di 60 *fps*. Particolarmente realistici anche i controlli con più di 500 mosse effettuabili dai lottatori. ***Toukon Retsuden 3*** dovrebbe essere distribuito nel mese di marzo del prossimo anno. Tecmo ha confermato ufficialmente la conversione di ***Dead or Alive*** per PlayStation. Il gioco vanterà cinque nuove mosse e due personaggi aggiuntivi rispetto alla versione Saturn. Sarà anche incluso un *Quest Mode* che molti ritengono simile all'*Edge Master Mode* di ***Soul Edge***. Questa prima conversione da Model 2 dovrebbe mantenere tutte le caratteristiche della sua controparte a gettoni, *mune yure* (petto tremolante) delle protagoniste compreso. Il gioco sarà completato nei primi mesi del 1998. SNK ha fornito ulteriori dettagli riguardanti ***Samurai Spirits 4 Special*** per PlayStation. Nel gioco saranno subito disponibili il boss Zenkuro e una nuova modalità di addestramento. E' stato inoltre aggiunto un nuovo personaggio, utilizzabile solo nel *versus mode*: si tratta di Cham Cham, la ragazzina introdotta nel secondo episodio della saga. Il gioco, disponibile a partire da Natale, vanterà alcune opzioni speciali pensate per ridurre al minimo caricamenti. Auguriamoci che non soffra degli stessi problemi di rallentamento della versione Saturn. Capcom USA ha confermato di avere in cantiere ***Final Fight EX,*** basato sulla scheda madre Titan (derivante dal Saturn). Il *coin-op* dovrebbe vedere la luce entro febbraio del 1998. Al momento non sono state annunciate conversioni. Trasferiamoci ora a Osaka dove la Whoopee Camp ha annunciato per dicembre un nuovo *platform* per PlayStation. ***Oh! Toban*** è un *action game* poligonale particolarmente colorato, dotato di un cambio d'inquadratura automatico alla stregua di ***Pandemonium***. L'eroe è un emulo di Tarzan che può compiere svariati tipi di azioni, prima fra tutte il salto con le liane. Una specie di ***Jungle Hunt*** riarrangiato, quindi. La Whoopee Camp è stata fondata da un ex-sviluppatore Capcom che ha partecipato a progetti come ***Bionic Commando*** e ***Ghouls and Ghosts***. Queste credenziali rendono ***Oh! Toban*** un titolo piuttosto promettente.

IL RITORNO DI IREM

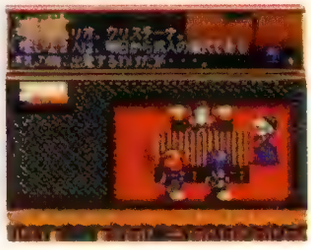
Da alcuni anni Irem ha cessato le proprie attività in campo videoludico, riducendosi a produrre *display* digitali per i *pachinko*, ma il tutto è destinato a cambare grazie a Software Engineering. Il primo titolo che verrà realizzato dalla rediviva firma è il *sequel* dello storico sparatutto ***R-Type***. Al momento non abbiamo nessuna informazione riguardante ***R-Type S,*** se non che verrà distribuito a partire dal gennaio del prossimo anno. Maggiori dettagli in futuro. Altrettanto attesa è la conversione dello sparatutto ***Soukyugurentai***, precedentemente uscito per Saturn. Dotato di una grafica superba, questo *shoot'em* up possiede una meccanica di gioco simile a ***Layers Action*** e ***Rayforce***. Grazie ad effetti di *scaling* e rotazione, si ha infatti l'impressione di combattere in un arena di gioco in 3D. Come nei suddetti titoli Taito, è possibile ingaggiare più bersagli contemporaneamente mediante la pressione sostenuta del pulsante di fuoco dei laser. Il numero di livelli da affrontare si limita a sei, ma la difficoltà del gioco dovrebbe tenervi occupati a lungo. Non sappiamo quanto del coin-op sia stato sacrificato a causa della ridotta memoria video di PlayStation. L'unica differenza sinora verificata rispetto alla sua controparte a gettoni riguarda la presenza di una vita in più a disposizione del giocatore. ***Soukyugurentai*** dovrebbe essere disponibile entro Natale.
Sempre in dicembre verrà distribuita la *compilation* contenente i due ***Side by Side*** di Taito. ***Side by Side Special*** includerà tre nuovi circuiti, portando a 13 le piste disponibili. Il giocatore potrà scegliere tra sedici vetture differenti, prodotte dalle migliori marche nipponiche. Per quanto riguarda il sistema di controllo, si potrà utilizzare il *NeGcon* mentre è incerta la compatibilità con il pad analogico.

UN PROGETTO DA INCUBO

Yakata: Nightmare Project è una nuova avventura horror, basata sul romanzo omonimo, che verrà presto distribuita dalla Ask Kodansha. Nel gioco impersonerete un'attrice di nome Yukia, impegnata nella risoluzione di un mistero legato ad alcune case progettate dall'architetto Seji Nakamura. L'ambientazione di gioco è interamente realizzata in grafica poligonale e gode di un elevatissimo livello di dettaglio. Particolarmente realistiche sono anche le animazioni dei personaggi. Un titolo che sarà la passione degli amanti dell'horror e del mistero: auguriamoci quindi che venga adattato presto per il mercato occidentale.
La Falcom, a cui dobbiamo la saga di ***Y's***, ha in fase di sviluppo per PlayStation il terzo episodio della saga di ***The Legend of Heroes. The Legend of Heroes III: White Witch*** vanterà forti rinnovamenti nella grafica e nella meccanica di gioco. L'uscita del titolo dovrebbe avvenire entro febbraio del prossimo anno.
Imagineer convertirà presto per il 32-bit Sony la simulazione bellica spaziale ***Exalegiuse***. Lo scopo del gioco è sviluppare una potente flotta di astronavi per poi cercare di utilizzarle in battaglia in modo proficuo. Prevista per il 15 gennaio in Giappone sfrutterà il *NeGcon*.
Hudson ha annunciato la conversione di ***Nectaris*** per PlayStation. Conosciuto in occidente come ***Military Madness***, questo gioco di strategia a turni è stato inizialmente sviluppato per PC Engine. Al momento non è disponibile nessun'altra informazione a riguardo. Concludiamo con nuovi dettagli sull'atteso lungometraggio in computer grafica dedicato al mondo di ***Final Fantasy***. La storia sarà solo in parte ispirata al gioco e non conterrà nessuno dei personaggi conosciuti sinora. Il protagonista si chiama Grey e sembra assomigli vagamente a Brad Pitt.
Square è riuscita ad accaparrarsi alcuni animatori provenienti dalla Disney, un *art director* che ha lavorato a *Il Quinto Elemento* e il regista che ha realizzato le presentazioni di ***Tekken 2*** e ***Soul Edge***. Al momento la realizzazione è ancora ferma allo *storyboard* e alle prime renderizzazioni: si dovrà aspettare ancora molto quindi prima che il film venga completato.

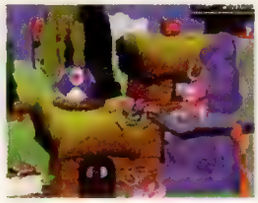
DIEGO CORTESE

***I FAN DI* RAYFORCE *ADORERANNO SENZ'ALTRO* SOUKYUGURENTAI.**



***I CREATORI DI* Y'S *RITORNANO CON* THE LEGEND OF HEROES III.**

OH! TOBAN: JUNGLE HUNT *IN 3D?*



BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NATALE BUON NA

YOU VIDEOGAMES TOO

Visto l'alto numero dei titoli in uscita si prega ti telefonare per avere la comunicazione precisa delle uscite settimanali

Software

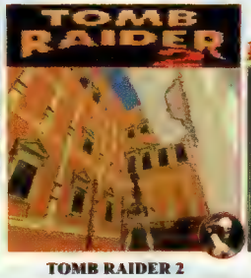
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT PAL

TOCA TOURING CAR

NIGHTMARE CREATURES

EINHANDER

CRASH BANDICOOT



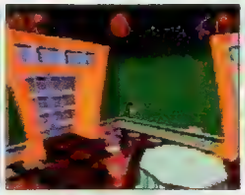
TOMB RAIDER 2

CHOCOBO MASTER D.

GRANTURISMO

F1 97

FIGHTING FORCE


JERSEY DEVIL

COURIER CRISIS

PARASITE EVE

FRONT MISSION ALTERNATIVE

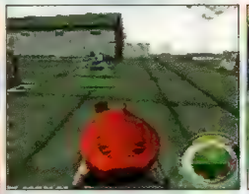
Sempre disponibili

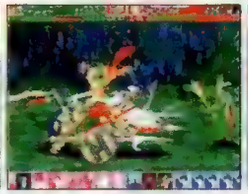
S.ROBOT WARS V-ROBO WARS DB-TOBAL 2-DRAGON-BALL FINAL BOUT-ROBOT WARS SHOOTING-YATTA-MAN-SAGA FRONTIER-S.F.EX

Special

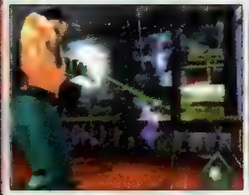
E IN PIU' :PORTACHIAVI EVANGELION-SUPER ROBOTWARS-SAILORMOON-RANMA 1/2
ART BOOK DI SLAYER, WALL SCROLL-CARD DA COLLEZIONE E RESINE

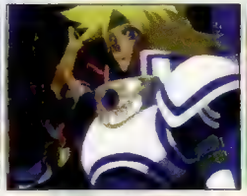
..E ANCORA


GHOST IN THE SHEEL usa


D&D COLLECTION

PANDEMONIUM 2


ONE


TALES OF DESTINY

FIFA 98

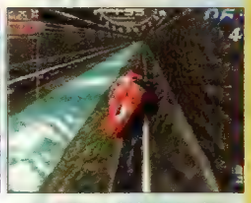
PER DICEMBRE SAREMO APERTI ANCHE DI DOMENICA E IL VENERDI' ORARIO CONTINUATO. CONTATTACI o VIENI A TROVARCI

Auguri e Buon Natale

FINAL FANTASY VII PAL

DRAGONBALL GT PAL

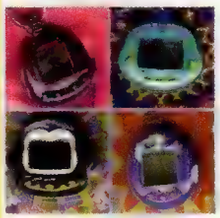
GEX 2


SAN FRANCISCO RASH

Video

Gadget

MODELLINI DRAGONBALL Z-ALTEZZA14CMCA



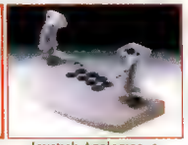
TAMAGOTCHI DA TUTTO IL MONDO E PER TUTTI I GUSTI

COMICS DI DRAGONBALL ORIGINALI a lato l'ultimo numero

Accessori

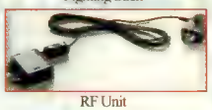
GRIP PAD per gli RPG

Joypad analogico DUAL SHOCK con doppia vibrazione


Joystick Analogico a 2 leve

Multitap

Fighting Stick


RF Unit

....e ancora VOLANTE-SCART CABLE-CAVO SUPER VHS JOYPAD-COMPATIBILI LINK CABLE-PROLUNGHE-JOYPAD...

Music

Riviste

YOU TOO VIDEOGAMES c'è TORINO in VIA PO 26

PER ORDINARE TELEFONA ALLO:

011.88.99.20

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN 1/2 ORA
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM
* * * *
SI SERVONO RIVENDITORI
WHOLESALERS-REVENDEUR

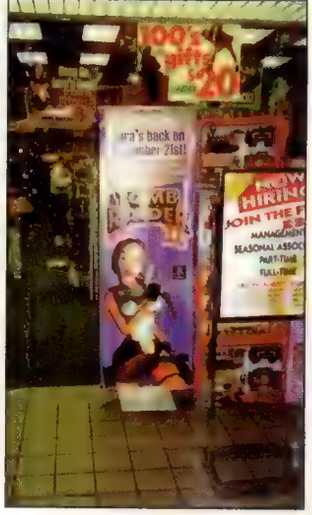
NOMI MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

America's Most Wanted

CERTO CHE GLI AMERICANI SONO DEI VERI MAESTRI DEL KITSCH: BECCATEVI LE DECORAZIONI NATALIZIE DELLE MALL...

Hartford, Connecticut. Come si preannuncia questo Natale negli States? Riassumendo, PlayStation. *Checkate* le foto del centro commerciale con pallona di neve farcita di audioanimatroni e renne svolazzanti; a momenti mi sequestravano pure il rollino perché *"è tutto coperto da copyright"* (seee, come se qualcuno in altri paesi fosse tanto pazz... ehm, interessato a copiare simili monumenti al cattivo gusto... il poliziotto della *mall* ha ceduto di fronte alla mia aria-da-sofisticato-europeo-esterrefatto e alla mia faccia-da-bravo-bambino, non sa che è un'arma impropria).
Nei negozi si vedono scaffali tendenti a infinito di giochi per la console Sony, uno scaffaletto N64 e uno striminzito angolino (che si riduce sempre più) per i titoli Saturn. Lo spazio PlayStation ormai sta per eguaglia quello dei PC, un bel record. A (s)proposito, il PC macchina-gioco definitiva? Naaaaah, sempre troppo caro come giocattolo, anche se il nuovo joystick *Sidewinder* con *force-feedback* incorporato *rolla big time*, altro che *grumble-pack* (*grumble* = brontolio di pancia, e ho usato la versione più educata, immaginatevi l'altra...) del N64. Nintendo delude, sta forse imparando la meravigliosa strategia di mercato di Sega? Confrontando le uscite novembre/dicembre di Sega e Sony appare lampante che Sega abbia rinunciato al mercato americano. A novembre per Saturn sono usciti solo ***Duke Nukem, Croc, Quake*** e ***Rampage World Tour***: della serie "su PlayStation non solo ci sono, ma pure da un po'". ***Sonic R*** è previsto per fine mese, insieme a ***Street Fighter II Collection, Sega Touring Car*** e ***WorldWide Soccer '98***. Particolarmente succosi da *Thanksgiving* sono ***Enemy Zero*** e ***Magic Knight Rayheart*** (rinviati ormai sin dalla II° guerra punica). Gli importatori di giochi *japu* per Saturn stanno facendo fortuna e Sega of America sempre più la figura da tonni: pazzesco, hanno rinunciato a ***Thunderforce V*** e ***Silhouette Mirage***. E a dicembre quei **beeep* fanno uscire solo ***Panzer Dragoon Saga***! Altro doloroso capitolo, Nintendo. La pubblicità TV è radicale, ma è a base di ***Turok, 007, Star Wars*** ed ***Extreme G***. *Eee-x-cuuuse meee*? Tutti giochi vecchiotti, tranne ***Extreme G***, *Gravità Pazzesca*, ribattezzato *Nebbia Pazzesca*. Offerta tipo *"mollateci sei vostri giochi-ciofeca per PlayStation e vi tiriamo dietro N64 a $ 49"* da Electronics Boutique: potrebbe far vendere bene, ma solo per la quantità di vecchia mondezza PlayStation, non per nuovi meriti Nintendo. Poi affiorano ***Duke Nukem, Mission Impossible*** (fratello sfigato di ***007***, come il film, o qualcosa di originale?), ***Mortal Kombat Mythologies***, ***NBA FastTrak*** e ***Aerofighters***. Titolo di punta dopo ***Diddy Kong Racing*** è... uh, che originale... un altro gioco di corsa, ***San Francisco Rush***, che almeno pare divertente e adrenalitico. A dicembre ***Bomberman, Chameleon Twist*** (Electrosource), ***NBA Jam 98, WCW vs NWO*** (wrestling insomma, qui lo guardano quelli sotto i 12 anni e i coattoni) e... rullo di tamburi, correte a comprarlo, come fare senza... ***LA RUOTA DELLA FORTUNA***! Ok, la pianto. Molto più roseo l'orizzonte Sony. Tra tutte le decine di titoli in uscita tenete caldamente d'occhio ***Alundra***, RPG di... *tadah*... Working Design (che finalmente ha mollato Sega dandogli quello che si meritava!): in uscita a dicembre, ben prima del previsto (che Sega e Nintendo imparino la lezione? Mannnno, facciamo uscire i titoli quando ormai sono totalmente obsoleti!), ***Cool Boarders II, Duke Nukem*** e ***Masters of Teras Kasi***, picchiaduro LucasArts a base di personaggi di *Star Wars*. ***MDK*** (della serie "dalla I° guerra punica") dovrebbe essersi materializzato per il Ringraziamento, così come ***Parappa*** (che guerra c'era ancor prima di quelle puniche?), ***Monster Rancher*** e credo anche ***Time Crisis***, che continua vergognosamente a essere posticipato di due giorni in due giorni. Segno positivissimo che il mercato si sta evolvendo verso la qualità rispetto alla quantità, meno titoli ma decisamente ben fatti (Didimo, sei sicuro di quello che dici? Ndr).
Da segnalare il contratto firmato dall'attore Bruce Campbell con Activision per la voce di ***Pitfall 3D***: è la seconda grande star che Activision include in un progetto videoludico dopo Bruce Willis per ***Apocalypse***, *game* basato sul film-evento della prossima estate. A ciò aggiungete le oltre 50.000 copie vendute dal compositore Tommy Tallarico, autore della colonna sonora di ***MDK*** per PlayStation e capirete come i videogiochi stiano diventando progetti multimediali da milioni di dollari.
E i confini tra cinema, musica, arte e giochini diventano sempre più labili. Intanto, è appena nata la *PGL*, acronimo di *Professional Gamers League*, letteralmente *"Lega dei videogiocatori professionisti"*. L'associazione darà vita al primo campionato nazionale di videogames, basato su regole rigorose. Sponsorizzata da AMD – una delle aziende leader nel settore dei microprocessori nel mondo (sono i tizi del mitico K6) – e da Ziff-Davis Network, potente *provider* ludico yankee, la competizione prevede un premio pari a 250.000 dollari per il vincitore. I migliori *players* si sfideranno inizialmente con due titoli, ***Quake*** e ***Command & Conquer: Red Alert***, ma sono previsti nuovi giochi già dalla prossima stagione.

TOMB RAIDER II: *DAL VIDEOGIOCO AL FUMETTO.*



Agli amanti della fantascienza sconsigliamo vivamente *Starship Troopers*, film incoerente, telenovelistico, con violenza gratuita e filo-militarista in modo indecente. Giudizio critico:

Succhia Senza Pietà. In compenso c'è grande attesa per il *sequel* cinematografico di *Mortal Kombat*, sottotitolato *Annihilation*. Previsto nelle sale USA per il 21 novembre, il filmone è interpretato e diretto dal celeberrimo John Leonetti. Tra le star segnaliamo invece Robin Shou e Talisa Soto (già incontrati nel primo, diretto da Paul Anderson), nonché Deron Mc Bee, Irina Pantaeva e Lynn "Red" Williams. Ho come l'impressione che non vincerà nemmeno un premio Oscar... Spero in *Resident Evil: The Movie*...

I giocattoli invece sono *phat* (gli States sono l'unico paese al mondo dove dire "*sei grasso*" è un complimento... per dire "tosto" si dice appunto "*fat*"; "*You're totally fat*", "sei completamente grasso" in teoria è un complimento), specie i mostroni telecomandati. Un fumetto su Lara Croft uscirà in contemporanea con ***Tomb Raider II***: interessante perché disegnato da Top Cow, creatori di alcuni personaggi di ***Fighting Force***. Sarà un numero unico. ***Turok - Dinosaur Hunter*** invece ha la sua bella serie a fumetti regolare.

Il CD di Tommy Tallarico con la colonna sonora di **MDK.**

Per cosa si scazzotteranno dolci mamme e papà questo Natale? Credo per la versione *hyper-super-deluxe* di *Laser Challenge* (o *Laser Kombat* come si chiama dà noi): pistole programmabili e giubbotti con *force feedback*! *Yikes*! Peccato che costi una paccata... L'universo di *Laser Challenge* si è espanso: robot da allenamento che (finalmente) rispondono al fuoco e poligoni di tiro computerizzati. I peluche di Tamagotchi sono da soffocarci il vostro peggior nemico. Finalmente in inglese il cartone *japu Irresponsible Captain Tylor*: grande, immaginatevi *Capitan Harlock* totalmente irresponsabile, inconsciamente fascinoso e con un fondo incredibile (se la cava sempre senza sforzo, e per lo più senza accorgersene, dalle situazioni più intricate). Sembra scemo, in realtà è una bella ode pacifista e un cartone "con un'anima". Ma la novità del mese è

sicuramente *GaoGaiGar*: ovvero il ritorno dei robottoni *japu*. Radicalissimo, le sue braccia sono un treno ad alta velocità, le gambe delle trivelle e sul petto ha un leone alla Daltanius! Per ulteriori info: http://www.niftyserve.or.jp/station/ssunrise/SUNENG.HTM. Per un Natale totalmente robotico! *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

Uau, che bello splattare gli amici a colpi di Laser Challenge! Guardate le novità, B.A.R.T. che vi spara addosso, il poligono di tiro elettronico e "cattura la bandiera"!

Shopping Natalizio

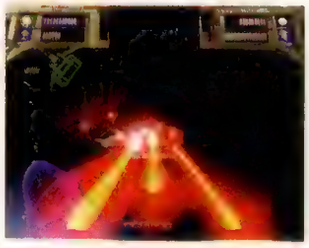
Natale, tempo di acquisti. **Super PlayStation Console** *vi presenta una guida ragionata ai* ***prodotti*** *più interessanti sul* ***mercato***. *Dagli* ***ultimi videogiochi*** *agli* ***accessori indipensabili*** *per sfruttare al meglio la vostra* **PlayStation**, *senza dimenticare le ultime proposte editoriali del* **Gruppo Futura**.

Software

TIME CRISIS

Chi lo produce: Namco
Cos'è: Sparatutto a bersaglio.
Origini: Conversione dell'omonimo *coin-op*.
A chi può piacere: A chi ama giochi assolutamente immediati ma non per questo privi di spessore. A chi cerca qualcosa di diverso dai soliti clichè videoludici. A tutti colori che hanno un'ottima mira. Agli sceriffi metropolitani.
Info extra: Viene venduto assieme alla pistola a raggi luminosi Namco, *G-Con 45*, Non è compatibile con i televisori a 100 Hz. La versione da casa contiene livelli inediti rispetto all'originale.
Per saperne di più: Non perdete lo speciale **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni** in edicola, dove troverete la recensione e la guida completa. Da Gruppo Futura.
Alternative: ***Gun Bullet*** (Namco, SPC #41, 90%), versione fumettosa di ***Time Crisis***. Attualmente disponibile solo in versione giapponese (NTSC). La traduzione PAL, ribattezzata ***Point Blank***, sarà disponibile a febbraio.

COLONY WARS



Chi lo produce: Psygnosis
Cos'è: Simulatore di combattimento spaziale.
Origini: Gioco originale.
A chi può piacere: Ai fans di *Guerre Stellari*. ***Colony Wars*** miscela il meglio di titoli come ***Star Fox 64, Tie Fighter/X-Wing*** e ***Wing Commander*** e allo stesso tempo riprende l'immediatezza ludica della vecchia scuola degli sparaspara a scorrimento. Un titolo da non perdere.
Info extra: Per 1 giocatore, compatibile con *controller* analogico Sony e joystick a *cloche*. Settanta differenti missioni. Dialoghi in italiano. Alta risoluzione.
Alternative: ***G-Police*** (Psygnosis, 82%).
Per saperne di più: Recensito su questo numero (91%).

TOMB RAIDER 2

Chi lo produce: Eidos
Cos'è: Avventura tridimensionale.
Origini: Seguito di ***Tomb Raider***.
A chi può piacere: Ai 3.5 milioni di persone che hanno giocato il primo episodio. A chi ama le avventure, ma non le sorprese. A chi preferisce le avventure tridimensionali a quelle classiche. Ai fans di Lara Croft.
Info extra: Come il primo episodio, con nuovi livelli e nuovi avversari. Abbiamo detto tutto.
Per saperne di più: Recensito sul numero 42 di **Super** (89%).
Alternative: ***Nightmare Creatures*** (Sony, SPC #42, 80%), ***Resident Evil: Director's Cut*** (Capcom/Virgin, SPC #42, 90%)

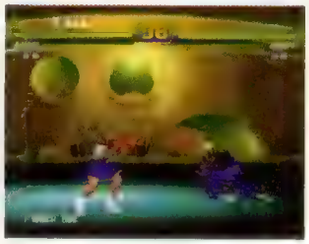
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

Chi lo produce: GT Interactive
Cos'è: Avventura bidimensionale con schermi a scomparsa.
Origini: Gioco originale.
A chi può piacere: A chi ama i prodotti originali e di qualità. Ai videogiocatori della vecchia guardia. Ai fans di ***FlashBack, Shadow of the Beast*** e ***Another World***. A chi è alla ricerca di trame coinvolgenti e intriganti.
Alternative: ***Castlevania: Symphony of the Night*** (vedi sotto)
Info extra: Dialoghi in italiano. Per 1-2 giocatori.
Per saperne di più: Recensione sul numero 41 di SPC (93%).

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Chi lo produce: Codemasters
Cos'è: Simulatore di corsa realistico.
Origini: Gioco originale.
A chi può piacere: Ai fanatici delle simulazioni di corsa. Ogni elemento di ***TOCA Touring Car Championship*** – dalla splendida presentazione in *full motion video* alle gare furiose sull'asfalto – è stato curato nei minimi dettagli. Il connubio tra *arcade* e simulation funziona molto meglio della loro fittizia separazione (vedi ***Formula 1 '97***).
Alternative: ***Formula 1 '97*** (Psygnosis, PAL e NTSC, 80%), ***CART World Series*** (Sony, solo NTSC, 84%), ***V-Rally*** (93%, PAL e NTSC *aka* ***Need For Speed Rally***) e ***Test Drive 4*** (Accolade, PAL & NTSC, 84%). Quest'ultimo è poco realistico, ma molto divertente. E se amate le corse motociclistiche, acchiappate ***Moto Racer*** (EA, 86%).
Info extra: Supporta *controller* analogico. Doppio *split screen* (verticale e orizzontale). Per 1-2 giocatori.

STREET FIGHTER EX ALPHA



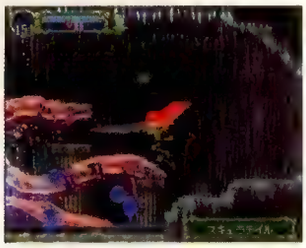
Chi lo produce: Capcom
Cos'è: Picchiaduro tridimensionale a incontri.
Origini: Versione tridimensionale del popolare ***Street Fighter 2***.
A chi può piacere: A chi ha giocato ***Tekken 2*** e ***Soul Blade*** allo sfinimento. A chi non ha la pazienza di aspettare ***Tekken 3***. A chi è stufo dei picchiaduro bidimensionali. Ai fanatici di una delle serie più longeve della storia dei *videogames*.
Per saperne di più: Recensione su SPC #40 (89%).
Info extra: Per 1-2 giocatori. Disponibile in formato PAL e NTSC.
Alternative: ***Bloody Roar*** (recensito su questo numero), ***Soul Blade*** (Namco), ***Tekken 2*** (Namco), ***Bushido Blade*** (SquareSoft).

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Chi lo produce: Konami

LINEA PLATINUM

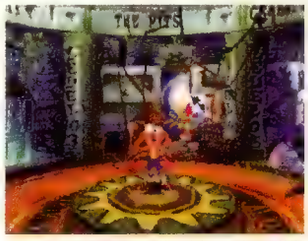
Sono ormai numerosi i giochi venduti al prezzo budget di 49.000 lire. Non si tratta delle ultime novità, ovviamente, ma dei migliori titoli apparsi su PlayStation come ***WipEout, Battle Arena Tohshinden, Ace Combat, Destruction Derby, Ridge Racer, Tekken*** e molti altri. Per tutti i nuovi possessori del 32-bit Sony, ma anche per coloro che li avessero persi in versione *full-price*.



Cos'è: Avventura bidimensionale con schermate a scorrimento.
Origini: Nuovo episodio della saga di ***Castlevania***, il primo su PlayStation.
A chi può piacere: Ai cacciatori di vampiri. A chi ha molto tempo a disposizione. Ai cultori di una delle serie videoludiche più coinvolgenti di sempre. A chi ama i videogiochi in genere, indipendentemente dal fatto che abbiano o meno dei poligoni.
Alternative: ***Oddworld: Abe Oddysee*** (GT Intercative)
Info extra: Per 1 giocatore. Cinque finali differenti. Dialoghi in inglese.
Per saperne di più: Recensito su SPC #42 (94%).

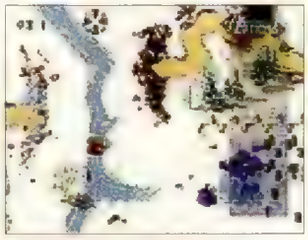
CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Chi lo produce: Sony.
Cos'è: *Platform* tridimensionale.
Origini: seguito di ***Crash Bandicoot***.
A chi può piacere: Ai fans dell'originale. A chi non sopporta ***Mario***. A chi è alla ricerca di un gioco immeditamente coinvolgente. Ai pischelli. A chi è cresciuto con i cartoni animati della Warner Bros.
Alternative: ***Croc*** (Fox Interactive, SPC #42, 80%), Pandemonium 2 (Crystal Dynamics, SPC #42, 87%)
Info extra: Supporta il pad analogico.
Per saperne di più: Recensito su questo stesso numero.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Chi lo produce: Virgin Interactive
Cos'è: Gioco di strategia in tempo reale.
Origini: Conversione dell'omonimo *best-seller* per PC.
A chi può piacere: Ai fans dei *warg ames*. Agli estimatori di ***Command & Conquer***. A chi era rimasto deluso dal primo episodio per via dell'incompatibilità col *mouse*. Ai fanatici del link-up. A chi da grande farà il dittatore.
Alternative: ***Warcraft 2*** (EA, SPC #41, 88%), ***Z*** (Sony, non ancora recensito).
Info extra: Supporta *mouse* e cavo di collegamento. 28 missioni. Per 1-2 giocatori.
Per saperne di più: Recensito su questo stesso numero.



BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Chi lo produce: Psygnosis.
Cos'è: Avventura grafica di grande spessore tecnico.
Origini: Seguito di ***Broken Sword***.
A chi può piacere: Alle centinaia di migliaia di videogiocatori che avevano comprato il primo episodio. Agli estimatori dei cartoni animati interattivi. A chi preferisci giochi ragionati ma ricchi di colpi di scena ai picchiaduro più frenetici e furiosi.
Alternative: ***Discworld II***, recensito su questo stesso numero.
Info extra: Testo completamente in italiano. Supporta il *mouse*.
Per chi vuole saperne di più: Recensito su SPC #42 (89).

FINAL FANTASY VII

Chi lo produce: SquareSoft
Cos'è: Gioco di Ruolo tridimensionale.
Origini: Ultimo episodio della serie di ***Final Fantasy***.
A chi può piacere: Agli avventurieri. A chi ama i videogiochi e le megaproduzioni ludiche. A chi cerca un gioco di ruolo straordinario. A chi è stanco dei soliti picchiaduro e giochi di corsa.
Alternative: ***Wild Arms, Suikoden, Vandal Hearts***.
Info extra: Il gioco occupa 3 CD-Rom. Testo e dialoghi in inglese.
Per saperne di più: Recensito su SPC # 42 (95%).

Hardware

Mercato ufficiale

SONY PLAYSTATION: VALUE PACK

La console a 32-bit più venduta nel mondo è disponibile nel periodo natalizio insieme a due *controller* digitali, CD-Rom *demo* e a una *memory card* da quindici blocchi. Il *Value Pack Sony* è in vendita al prezzo di 349.000 lire. Si tratta di un'edizione limitata a circa 15.000 unità, quindi affrettatevi. L'offerta è valida fino al quindici gennaio '98. La versione con un solo joypad resta fissata sulle 299.000. PlayStation sta andando letteralmente a ruba!

IL VALUE PACK INCLUDE UNA PLAYSTATION (MODELLO 5552C), MEMORY CARD E DUE JOYPAD DIGITALI.

Importazione parallela

PLAYSTATION SCPH-7000

Solo per il mercato giapponese, Sony ha commercializzato a partire dal 13 novembre scorso un nuovo modello di PlayStation (SCPH-7000) al prezzo di 18.000 yen, circa 250.000 lire. La console – compatibile al 100% con il parco ludico esistente – presenta marginali innovazioni. Una di queste riguarda il lettore CD audio della console. Inserendo un CD musicale nel *disc tray* si attiva automaticamente la funzione di *Sound Scope*, un generatore di immagini psichedeliche che cambiano a ritmo musicale (qualcosa di simile era disponibile su Panasonic 3DO). Inoltre, nelle nuove PlayStation il tradizionale pad digitale è stato rimpiazzato dalla nuova versione analogica che prevede un doppio effetto vibrante. È infine accluso un *demo disc* che include, tra le altre cose, ***Xenogears*** (SquareSoft), ***Bomberman World*** (Hudson) e ***Wind of Klonoa*** (Namco). Con il nuovo modello di PlayStation, Sony è certa di superare il tetto dei dieci milioni di installato solamente in Giappone entro la fine del '97. Sony Computer Entertainment Italia non ha ancora annunciato la distribuzione del nuovo modello. Nel frattempo potete rivolgervi ai migliori importatori di videogiochi dal Giappone.

LA COPERTINA DEL DEMO DISK CHE ACCOMPAGNA LE NUOVE PLAYSTATION GIAPPONESI.

Joypad & Joystick

CONTROLLER ANALOGICO

Il doppio *controller* analogico Sony costituisce l'ultimo grido nel settore dei *pad* PlayStation. Pur mantenendo la struttura e il *design* ergonomico del controller classico, il nuovo joypad analogico consente un controllo una precisione nettamente superiore. Le due manopole di controllo garantiscono un'eccellente sensibilità e una libertà di movimento a 360°. A livello di tasti, il controller analogico vanta quattro otto pulsanti e due joystick indipendenti. Il pad prevede tre modalità di operazione (digitale, analogica e joystick analogico) per soddisfare differenti esigenze di compatibilità. Per essere precisi, nella modalità digitale la compatibilità è assoluta, in quella analogica il supporto è assicurato con i prodotti dell'ultima generazione come ***Porsche Challenge, Rapid Racer*** etc. La modalità joystick analogico è compatibile con il software specificamente sviluppato come ***Ace Combat 2, G-Police, Colony Wars, Croc, Formula 1 '97***. Il *controller* permette di realizzare movimenti fluidi, accelerazione e frenata graduali ed è pertanto caldamente consigliato per tutti i giochi di corsa. Ricordiamo che la versione europea non possiede alcun effetto di vibrazione o *feedback*, a differenza della controparte nipponica. Il prezzo di vendita della versione ufficiale è di 60.000 lire, quella importata costa sulle 100.000 lire. Attenzione: è disponibile dalla fine di novembre, ma solamente nei negozi che vendono materiale ludico giapponese, una seconda versione del joypad analogico Sony, il *Dual Shock*. Esteticamente è identico alla precedente versione, ma al tatto regala emozioni del tutto inedite. Il *Dual Shock* (codice SCPH1200) infatti monta un doppio solenoide che regala vibrazioni differenziate. Il prezzo di vendita in Giappone è di 3.300 yen, pari a 60.000 lire circa. Sony Italia non ha ancora annunciato la distribuzione ufficiale del nuovo pad vibrante.

JOYSTICK ANALOGICO SONY

Se i vostri gusti ludici privilegiano i picchiaduro, potreste regalarvi questo poderoso stick *Made in Sony*. Solido, efficiente, ideale per le combo e le sequenze di mosse, il *super pad* Sony è indubbiamente una delle migliori manopole in circolazione, anche se non è programmabile.

IL PODEROSO JOYSTICK DI SONY È CONSIGLIATO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE AI FANATICI DEI BEAT'EM UP.

NEGCON

Prodotto da Namco, il *NegCon* è il *controller* ideale per i giochi di corsa. Caratterizzato da un design avveniristico ed ergonomico, *NegCon* assicura un preciso controllo direzionale. I pulsanti analogici permettono

NEGCON, ORIGINALE E STRANAMENTE EFFICACE.

LETTURE

SUPER CONSOLE 100%PLAYSTATION

Non è mai troppo tardi per abbonarsi alla più completa pubblicazione italiana dedicata a Sony PlayStation. Undici numeri alla migliore testata in circolazione vi costano solo 52.000 lire anziché 66.000, con in più la comodità di riceverla a casa ogni mese. Per ulteriori informazioni su abbonamenti e arretrati di **Super**, telefonate al numero 02/66526287 dal lunedì al venerdì.

PLAYSTATION: TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI

Dai creatori di **Super Console 100% PlayStation** arriva una nuova pubblicazione dedicata esclusivamente al 32-bit Sony, **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni**. Le migliori guide dei giochi più recenti come ***Formula 1 '97, V-Rally, Time Crisis, Street Fighter EX Alpha Plus, Hercules, Nuclear Strike***, nonché decine e decine di pagine di trucchi e *cheat modes* (versioni PAL & NTSC), grazie anche alla collaborazione con **PowerStation** (Paragon), la più venduta rivista di trucchi del Regno Unito. In edicola a dicembre al prezzo bomba di 9.900 lire. 132 pagine semplicemente indispensabili.

Buone Feste

Amici del Gioco

CORSO ROMA 48 MONCALIERI

DISPONIBILE

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Ordinare è facile:
- ✓puoi telefonare al 011/606.89.19
- ✓puoi faxare al 011/606.89.85
- ✓parli Internhet: E-MAIL:AMICI @ INRETE.IT

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

APERTI ANCHE DOMENICA

OFFERTA
PSX CONSOL CON 2 JOYPAD + MEMORICARD TELEFONARE

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 49.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 95 000
AGENT ARMSTRONG	L. 89.000
AIR RACE	L. 89.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 95.000
BIOHAZARD DASH	L. 139.000
BROKEN SWORD	L. 92.000
BROKEN SWORD 2	TELEFONARE
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
CARNAGE HEART	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 95 000
COLONY WARS	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	NOV. PRENOT.
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIE HARD TROGY	L. 92.000
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	NOV. PRENOT.
F 1	L. 96.000
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '97	L. 65.000
FIFA '98	TELEFONARE
FINAL FANTASY VII	TELEFONARE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 95.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA
MEGAMAN X3	L. 79.000
MICROMACHINE V3	L. 89.000
MONSTER TRUCK	L. 92.000
MOTO RACER	L. 92.000
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NBA LIVE 97	L. 59.000
NHL 97	L. 59.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 92.000
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	L. 92.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
PORSCHE CHALLANGE	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAMA	TELEFONARE
RAPID RACER	TELEFONARE
RAY TRACER	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
ROSCO McQUEEN	TELEFONARE
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SENTIENT	L. 79.000
SINDACATE WARS	L. 85.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SPIDER	L. 79.000
SUI KODEN	L. 92.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
THE LOST WORLD	L. 92.000
THE NEED FOR SPEED II	L. 85.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS	TELEFONARE
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER + JOIPAD	OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER 2	NOV. PRENOT.
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TOURING CAR COLL.	TELEFONARE
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 95 000
WAR KRAFT 2	L. 79.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

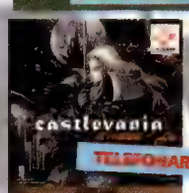
PLATINUM DA L. 42.000

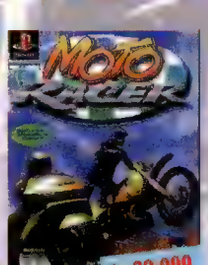
AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - INT. TRACK & FIELD - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - THE NEED FOR SPEED - TRUE PINBAL - RIDGE RACER REVOLUTION - INT. TRACK&FIELD

VASTO ASSORTIMENTO USATO SUPERNINTENDO E MEGADRIVE a partire da L. 39.000

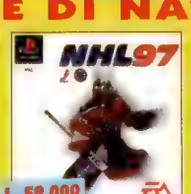
PLAYSTATION + TOMB RAIDER L. 365.000

SAT E PSX





OFFERTISSIME DI NATALE



N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

di effettuare accelerazioni e frenate graduali. L'unità è solida pur essendo snodabile. Entrambe le parti ruotano in maniera indipendente: per sterzare verso destra occorre ruotare la parte sinistra in avanti e viceversa. Ci vuole un po' per padroneggiare perfettamente il meccanismo, ma dopo un paio di partite, il *NegCon* non ha più segreti. È inoltre provvisto di un pad direzionale con altri tre pulsanti. Ma non ha un cambio separato e nemmeno una pedaliera.

ARCADE STICK

Prodotto da ASCII e concepito soprattutto per i picchiaduro, l'*Arcade Stick Ascii* è un tipo di *controller* molto sofisticato in quanto unisce le funzioni del pad standard Sony alla solidità e sensibilità di un videogame da sala giochi. È un joystick molto resistente agli urti e allo stesso tempo molto sensibile, grazie ai *microswitch* di cui è dotato. Robusto e pesante, l'*Arcade Stick Ascii* è caratterizzato da alloggiamenti in metallo. Chiaramente, può essere utilizzato anche come *controller* alternativo per tutti i giochi PlayStation.

ASCII PAD

Pad compatto, lineare, comodo caratterizzato da commutatori a coppia e fuoco automatico per tutti e quattro i pulsanti speciali per ottenere un fuoco turbo velocissimo o un fuoco automatico. È equipaggiato di un commutatore di bassa velocità per rallentare l'azione e consentire ai giocatori un certo vantaggio nei momenti critici. Le due ali sono ravvicinate rispetto al pad Sony, ma la presa non è delle migliori. La freccia direzionale è addirittura più sensibile di quella del pad Sony. Ha una forma più arrotondata e le frecce non sono separate tra loro.

FIGHTING STICK ASCII

Solido joystick che si ispira alle manopole da sala giochi, il *Fighting Stick ASCII* è stato progettato per resistere a un uso prolungato e violento. Robusto controller direzionale con presa a sfera e microcommutazione per un comando di precisione. Commutatori a coppia, velocità variabile e fuoco automatico per tutti i pulsanti, *slider* di controllo del fuoco automatico per regolarne la velocità e commutatore di bassa velocità. Niente male.

FIGHTING STICK ASCII: E SONO MAZZATE...

ASCII GRIP

Dall'estetica rivoluzionaria, l'*ASCII Grip* non è il massimo del comfort ergonomico, ma è preciso e affidabile. Concepito quasi esclusivamente per i giochi di ruolo e i *wargames*, il *Grip* risulta invece scomodo se utilizzato con picchiaduro o *action-games*. È adatto anche a giochi sportivi come le simulazioni di golf e di bowling, ma toglietevi dalla mente di usarlo con ***FIFA '98*** *et similia*. È un *controller* ideale anche per i mancini, dal momento che la freccia direzionale è situata al centro. I tasti ▲ e ■ sono presenti in doppia veste attorno a questa, mentre **Start** e **Select** si trovano sulla parte superiore. **L1/L2** & **R1/R2** sono collocato sull'estremità inferiore. Ciascun tasto è accessibile con il pollice ed è caratterizzato da un colore differente per facilitarne il riconoscimento.

ASCII GRIP, IL PIÙ BIZZARRO.

G-CON 45

L'INSUPERABILE G-CON 45 DI NAMCO.

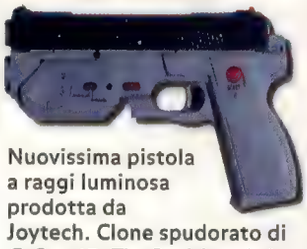
Prodotta da Namco e venduta *in bundle* con ***Time Crisis***, *G-Con 45* è semplicemente la migliore pistola a raggi luminosi mai creata per Sony PlayStation. Precisa, accurata e dal design ergonomico, *G-Con 45* è compatibile anche con ***Gun Bullet***, sempre di Namco.

PREDATOR, NON COMPATIBILE CON TIME CRISIS E GUN BULLET.

PREDATOR

Prodotta da Logic 3, *Predator* è un giocattolo *hi-tech* dal design massivo. La cura dei dettagli è apprezzabile: la doppia canna è ben rifinita ed è accompagnata da una serie di LED che si illuminano ogni qual volta il mirino viene premuto. E' selezionabile l'opzione di fuoco automatico per tutti quei titoli che lo supportano. Sono disponibili tre differenti velocità di fuoco. Il pulsante di fuoco si trova sulla parte sinistra della canna, mentre quello "bomb" è sull'altro lato. Il mirino di puntamento scorre lungo la canna. In termini di precisione, è nettamente inferiore a *GunCon* e non può essere utilizzata con i giochi Namco. Giochi supportati: ***Die Hard Trilogy, Maximum Force, Judge Dredd, Lethal Enforcers 1 & 2.***

THE REAL ARCADE



Nuovissima pistola a raggi luminosa prodotta da Joytech. Clone spudorato di *G-Con 45*, *The Real Arcade* è compatibile con ***Time Crisis*** e ***Gun Bullet***. Accurata e precisa e caratterizzata da una sorta di rinculo. Costa parecchio (circa 140.000 lire), ma è una delle migliori pistole in circolazione.

MAD CATZ VOLANTE E PEDALE

Caratterizzato da una struttura solida, affidabile ed ergonomicamente convincente, *Mad Catz* è uno dei volanti per PlayStation più venduti in assoluto. Da qualche mese è disponibile la seconda generazione di *Mad Catz*, più affidabile della precedente. La stabilità della periferica è assicurata da quattro ventose collocate sulla piantana, il che rende tuttavia necessario fissare il volante su una superficie liscia come un tavolo o una scrivania. I pedali sono sensibili al punto giusto e appaiono nel complesso solidi, grazie alle lamine di acciaio che sopportano pressioni violente **(si ringrazia 3D Planet, 02/4473949).**

PER4MER TURBO WHEEL

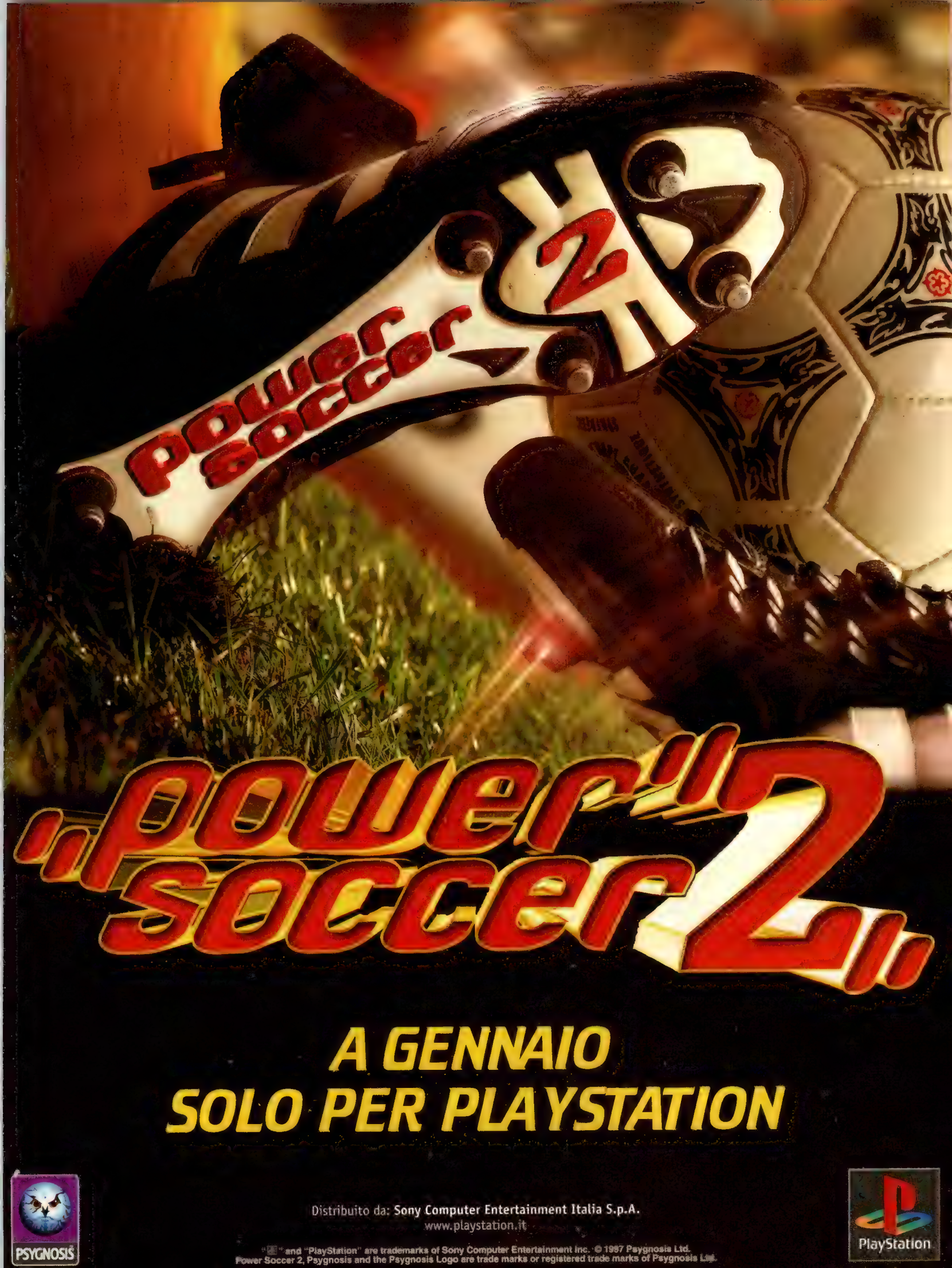
Nonostante un *look* pataccoso e plasticoso, il *Per4mer* è un discreto volante, ma differenza del *Mad Catz* non viene venduto insieme alla pedaliera. Alcuni puristi lo preferiscono addirittura al *Mad Catz*, ma il dibattito è aperto...

ULTIMATE PER4MER VIBRANTE

Il nuovo volante *Per4mer* monta un meccanismo di *feedback*, è interamente programmabile ed è venduto assieme a una spettacolare pedaliera. Costa un sacco di soldi, ma è uno dei volanti più sofisticati in commercio.

REAL ARCADE WHEEL

La proposta Joytech consiste in uno spettacolare volante dotato di cambio manuale e di una pedaliera. Solido e resistente, il volante possiede anche il classico cambio da Formula 1. Per ulteriori info, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd.
Power Soccer 2, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Accessori

MEMORY CARD

Le cartucce Sony sono in grado di salvare fino a quindici posizioni di gioco che possono essere spostate, copiate o cancellate tramite il menu *onscreen*. La *card* si inserisce frontalmente nella console e viene venduta a 40.000 lire circa. Datel produce altre due versioni di *memory card* a 120 e 360 slot, al prezzo medio di 60.000 e 99.000 lire rispettivamente.

MEMORY CARD E CAVO EURO-AV SONO DUE ACCESSORI PRESSOCHÉ FONDAMENTALI PER QUALSIASI POSSESSORE DI PLAYSTATION.

EURO AV CABLE

Spina da 21 *pin* che si connette sul retro del televisore, il cavo Euro-AV assicura una qualità decisamente superiore al cavetto in dotazione nonché ai cavi Super-VHS. Ha un prezzo di vendita piuttosto alto, ma i puristi non dovrebbero farne a meno.

DATEL ACTION REPLAY

Action Replay è uno strumento che consente di inserire a una serie di *cheat mode* o trucchi che alterano le caratteristiche del gioco, normalmente pubblicate da testate come **Super Console PlayStation** o lo speciale **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni**. *Action Replay* si connette alla porta di espansione collocata sulla parte posteriore e diventa operativa ogni qual volta un gioco viene caricato. Un aggeggio indispensabile per tutti coloro che vogliono ottenere il massimo nei giochi con il minimo sforzo.

DATEL ACTION REPLAY, PER I BARI PIÙ INCALLITI.

DATEL MEMORY DRIVE

L'alternativa alle *Memory Card*. Lettore di dischi da 3 pollici e mezzo, il *Memory Drive* si collega a PlayStation attraverso la porta delle *memory card*. Sulla parte superiore dell'unità sono presenti *led* verdi e rossi, accompagnati da un paio di pulsanti che servono a salvare e leggere i dati. Una volta accesa la console, il *drive* si attiva automaticamente. Il metodo di salvataggio è analogo a quello delle *memory card*. Il connettore inserito nella porta delle card inganna PlayStation simulando la presenza di una cartuccia di salvataggio. Premendo il pulsante rosso, il *drive* comincia a trasferire i dati su disco. Il processo di memorizzazione dei dati richiede una sessantina di secondi circa. Ciascun *floppy* può occupare fino a quindici salvataggi, come una *memory card* normale. Il vantaggio è che i dischetti hanno un costo decisamente inferiore alle ultime. La confezione include il *Memory Drive*, un trasformatore e una decina di dischetti riscrivibili. Il prezzo al pubblico è di 160.000 lire circa.

MOUSE

Per un controllo accurato in tutti quei giochi in cui è privilegiata la precisione dei movimenti rispetto alla rapidità dell'azione. Presenta due pulsanti per ulteriori opzioni di gioco ed è venduto insieme a un tappetino Sony. Tra i giochi che supportano il *mouse* citiamo: ***Command & Conquer: Red Alert, Broken Sword 2, Z, Syndicate Wars, X-Com Enemy Unknown, Die Hard Trilogy. AIV Evolution Global, DiscWorld, Myst, Riven, Panzer General.***

CAVO DI COLLEGAMENTO

Il cosiddetto "*link-cable*" consente a due giocatori, ciascuno dotato di PlayStation e televisore, di sfidarsi in appassionanti gare o battaglie virtuali. Entrambi i giocatori, tuttavia, devono possedere una copia del medesimo gioco. È l'alternativa allo *split screen*, forse poco pratica, ma ludicamente molto gratificante. Il collegamento è semplicissimo: il cavo *link* va connesso alle porte seriali di accesso collocate sul retro della console. Sono relativamente pochi i giochi che supportano il cavo *link*, ma la possibilità di godere della grafica a tutto schermo rende l'esperienza ludica ancora più coinvolgente. Tra i titoli che consentono testa-a-testa su due televisori segnaliamo: ***Andretti Racing, Armoured Core, Assault Rigs, Ayrton Senna's Kart Duel, Burning Road, Break Point, Bushido Blade, CART World Series, Descent, Destruction Derby, Doom, Final Doom, Formula 1, Command & Conquer: Red Aleret, Grand Tour Racing '98/Total Drivin', Krazy Ivan, Motor Toon Grand Prix 1 & 2, Need For Speed, Test Drive 4, Ridge Racer Revolution, Test Drive Off Road, WipEout, WipEout 2097, Grid Run.***

MULTI TAP

Speciale adattatore che consente a più giocatori di giocare contemporaneamente con PlayStation. Il *multi-tap* funziona esclusivamente con giochi che prevedono tale opzione e richiede – chiaramente – l'utilizzo simultaneo di più *controller*. Si collega nella porta del joypad e può connettere da due a quattro giocatori. Due *multi-tap* permettono a otto giocatori di interagire simultaneamente. Si può scegliere quindi di giocare uno contro l'altro o di allearsi contro il computer. Tra i giochi che supportano il *multi-tap* citiamo: ***International Track & Field, Adidas Power Soccer International '97, Total NBA '96 & '97, Smash Court Tennis, FIFA '98, All Star Soccer, Break Point, Fantastic Four, Johna Lomu Rugby. MicroMachines V3, NBA Jam Extreme, NBA Live '97 & 98, NHL face Off '97 & 98, Olympic Soccer.***

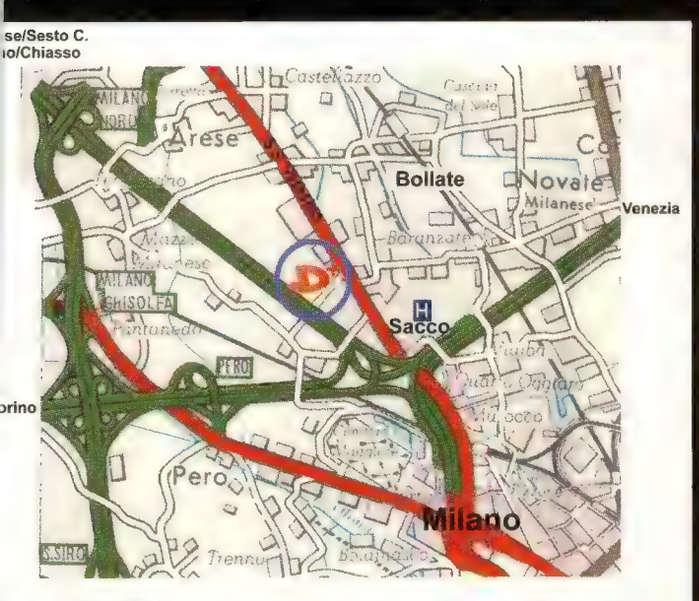
INTENDO 64

PlayStation

AUGURANDOTI UN FELICE NATALE
SPERANDO CHE IL 1998 TI DIA.....

D+

TI ASPETTIAMO NEL NOSTRO CASH&CARRY A MILANO



Sempre attivi in tutta Italia i servizi:

- telemarketing

- rete di vendita

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

D+ INTERNATIONAL

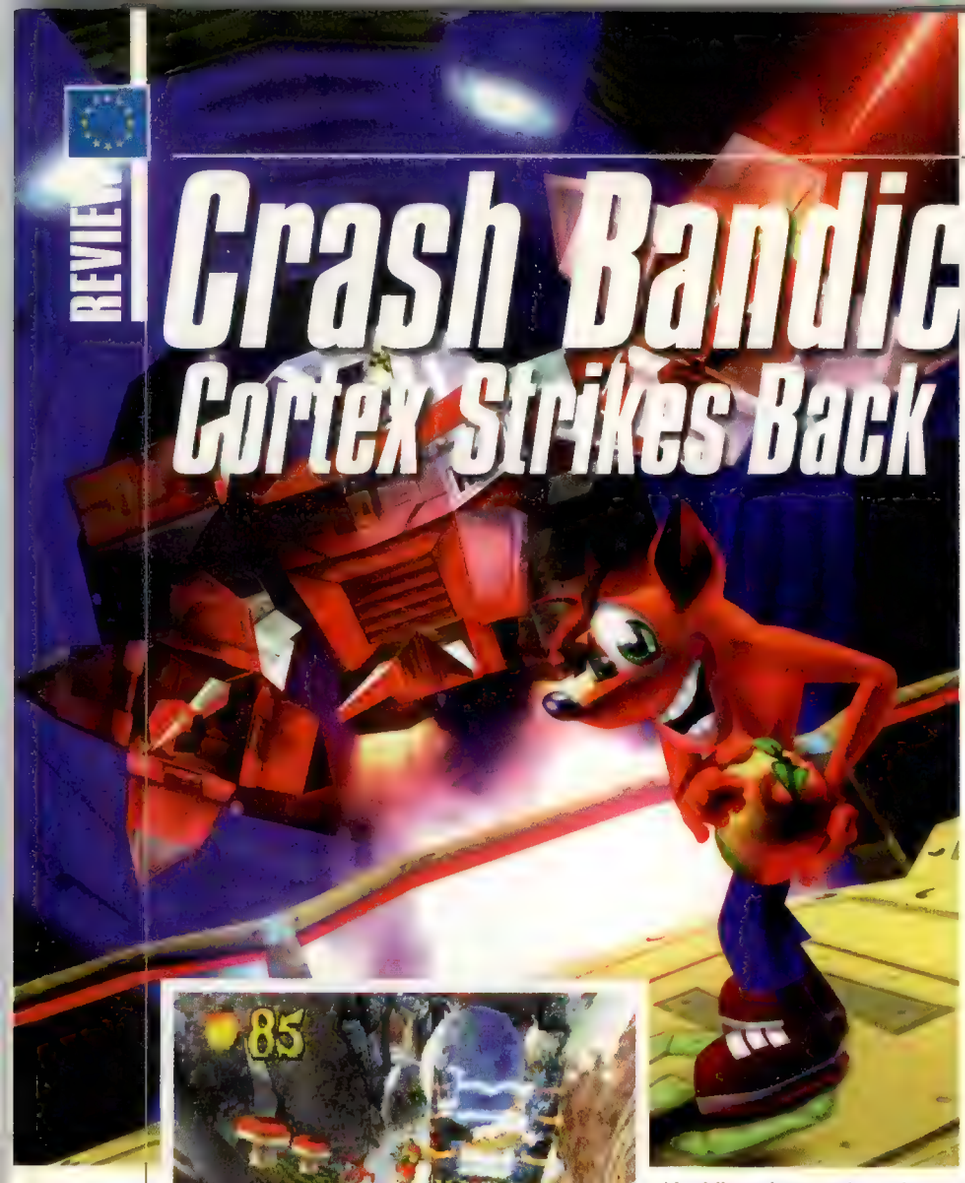
D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)

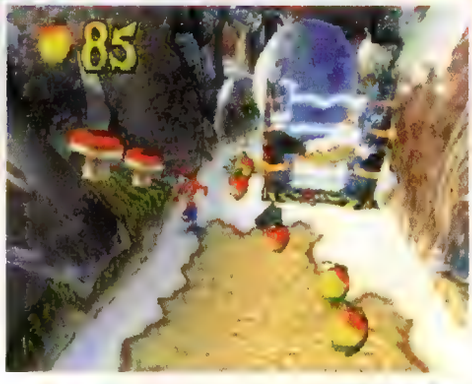
PC CD-ROM

SEGA SATURN

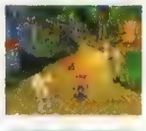
I marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

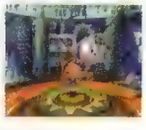
Crash Bandicoot 2
Cortex Strikes Back





Un milione e settecentomila copie fa, *Crash Bandicoot* non era che un'abbozzo di un'idea nella mente di Jason Rubin, leader di Naughty Dog. Sony è riuscita a trasformare un team scalcagnato come Naughty Dog in una delle etichette più rispettate sulle scene videoludiche americane (un po' come ha fatto Psygnosis con Bizarre Creations, che prima di *Formula 1* erano dei perfetti sconosciuti). A distanza di un anno dall'uscita del platform più venduto su PlayStation, ecco l'immancabile seguito. Forte di una base installata ancora maggiore, il colosso dell'*entertainment* mondiale spera di superare i due milioni di pezzi venduti.



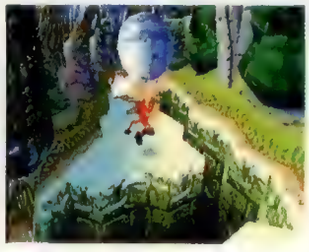


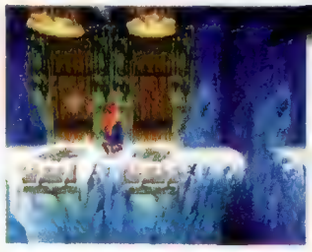
A TITILLARE IL GIOCATORE E AD ACCRESCERE LA LONGEVITÀ DEL PRODOTTO CI PENSANO SOTTOLIVELLI E TRACCIATI NASCOSTI.

I NUOVI LIVELLI AMBIENTATI NELLA GIUNGLA NON SONO NIENTE MALE!

Titolo :	CRASH BANDICOOT 2
Casa :	SCEA
Versione :	EUROPEA
N° Giocatori :	1
Genere :	PLATFORM

Liquidiamo la trama in poche battute. Il malvagio dottor Neo Cortex, la nostra nemesi, non è morto, ma vivo, vegeto e terribilmente incacchiato per come lo abbiamo trattato nel precedente episodio. Quel che è peggio è che stavolta è accompagnato da nuovi insopportabili cattivi, il dottor. N. Brio e Ripper Roo. Tra gli altri personaggi che incontreremo nel sequel citiamo N.Gin, Kimodo Moe & Joe, nonché Coco, la nostra adorabile sorellina. Come nell'originale, ***Crash 2*** non consente al giocatore di esplorare un mondo tridimensionale come in ***Super Mario*** o ***Croc***, per restare in ambiente PlayStation, ma si configura come un classico *action/platform* a binario. In questo senso, il gioco più simile a ***Crash 2*** è ***Pandemonium 2***, recensito su queste stesse pagine trenta giorni fa (punteggio: 87%). Per farla breve, precisiamo che lo scopo del gioco è raccogliere le venticinque gemme disseminate nei vari mondi. I preziosi cristalli sono infatti in grado di regalare un potere straordinario a chi riuscirà ad impossessarsene. E Cortex ha ovviamente fini laidissimi...

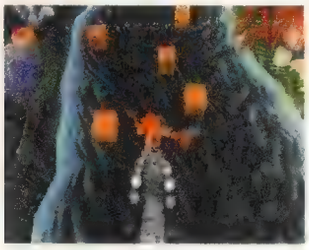


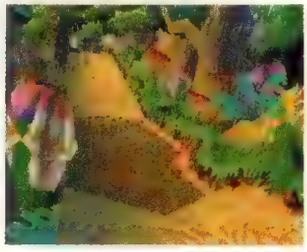
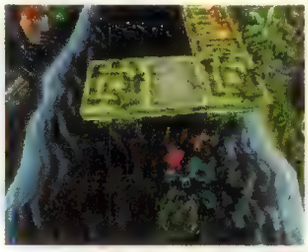
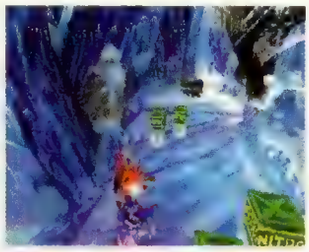


Cosa c'è di nuovo

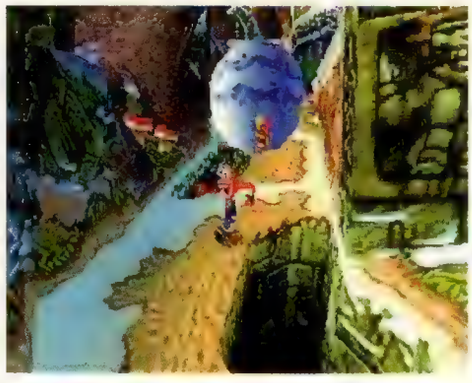
Nel tentativo di superare la rigida linearità del primo episodio, gli sviluppatori hanno introdotto a) la possibilità di stabilire il proprio itinerario e b) la possibilità di ripercorrere livelli già visti alla ricerca di nuovi oggetti e/o segreti. Per quanto concerne il primo punto, diciamo subito che ogni mondo si articola in una serie di sottolivelli accessibili da un'unica locazione, una sorta di stanza circolare. Il primo mondo, ad esempio, è suddiviso in cinque sezioni: *Turtle Woods, Snow Go, Hang Eight, The Pits* e *Crash Dash*. Per accedere al mondo successivo dovremo concludere prima tutti i sottolivelli, nell'ordine che preferiamo. Al termine di questi potremo salvare la posizione di gioco. Scompare quindi la mappa di *donkeykonghiana* memoria del primo episodio. Ciascun sottolivello è contrassegnato dal nome e da un'indicatore che ci segnala se abbiamo già raccolto o meno la preziosa gemma. Una volta effettuata la scelta, Crash viene risucchiato all'interno del mondo con un mirabile effetto speciale alla *Cronos* (vecchio telefilm trasmesso da Italia 1). Come dicevamo poc'anzi, è possibile ripercorrere il livello anche dopo aver conseguito la pietra preziosa. Perché dovremmo fare una cosa del genere? Semplice: per aumentare il numero delle vite prima di affontare uno scenario particolarmente ostico (ricordiamo che ogni cento scatole distrutte si viene premiati con una vita extra). Un fattore da mettere in evidenza è che la difficoltà è alquanto eterogenea. Mentre alcune sezioni sono di una semplicità disarmante, altre presentano ostacoli e avversari particolarmente tosti. Allo stesso modo la lunghezza dei livelli non è sempre la stessa: alcuni sono brevissimi, altri molto più impegnativi. La non-linearità del gioco non è, per così dire, strutturale, ma interna al gioco stesso. In molti livelli ci troveremo di fronte a bivi. D'accordo,erano presenti anche nel primo episodio, ma lì avevano una mera funzione estetica, mentre qui spesso conducono a punti morti, costringendoci a tornare sui nostri passi e ripartire da capo.

Rispetto al primo episodio, ci sono molti più oggetti da raccogliere e oltre alle gemme vere e proprie, ce ne sono altre nascoste nei luoghi più impensabili dei vari quadri. Inoltre, alla fine del livello verremo premiati in base al numero di scatoloni distrutti. Premendo il tasto



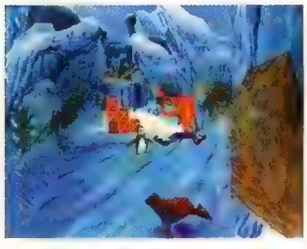
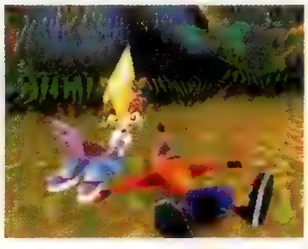




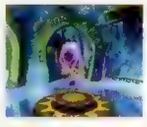
di pausa, lo schermo si scompone in più finestre informative che ci aggiornano sulla percentuale di completamento. È possibile salvare la propria posizione in ogni momento. Com'era infine prevedibile, ***Crash 2*** offre nuove tipologie di avversari, aree segrete e le immancabili sezioni bonus, per lo più mere repliche delle originali. Queste ultime sono collocate all'interno dei vari livelli. Perdendo una vita durante un *bonus stage* non si viene penalizzati, anche perché questi hanno una funzione che potremmo definire "pedagogica". In altri termini, servono a familiarizzare con le nuove mosse dell'echidna. Segnaliamo la presenza di nuovi *power-up* e, viceversa, di "*power-down*", ossia gingilli che fanno male alla salute di Crash. Uno di questi è la scatola verde contrassegnata dalla scritta "Nitro". Come intuite dal nome, è altamente esplosiva e, a differenza della classica TNT, in caso di contatto esplode immediatamente. Negli scivolosi scenari ghiacciati, la concentrazione di scatole Nitro è a dir poco preoccupante. Uno dei livelli più originali è settato in una stazione orbitante attorno alla Terra. Il nostro eroe guida una sorta di *jet pack* all'interno della struttura: l'assenza di gravità rende i movimenti vagamente complicati e allo stesso tempo esilaranti.

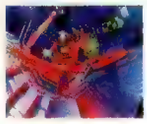


Giocabilità

Parliamoci chiaro: ***Crash 2*** è dannatamente giocabile. Naughty Dog ha oliato un meccanismo quasi perfetto, eliminando i difetti del primo episodio. Pochi titoli PlayStation sono così immediati: ***Croc*** ha un sistema di inquadrature assolutamente irrazionale, ***Pandemonium! 2*** lascia a desiderare in alcuni frangenti, ma ***Crash 2*** si gioca che è un piacere. Certo, a fare i pignolini, si potrebbe osservare che nelle sezioni del *jetski* o del *jetpack* i livelli di frustrazione salgono a mille quando si cerca di effettuare alcuni movimenti che non siano i semplici "vai in alto" o "muoviti a destra", ma un minimo di difficoltà era comunque da preventivare. Le nuove mosse (scivolate, super salti etc.) sono semplici da realizzare – a differenza delle *combo* dei picchiaduro – e non si riducono a un mero artificio grafico, ma sono funzionali al gioco in sé. Come tutti i prodotti della nuova stagione ludica, anche ***Crash Bandicoot 2*** supporta il *pad* analogico. Entrambi i tipi di controllo – digitale e analogico – sono stati ottimamente implementati. Anche i nuovi personaggi che ci accompagnano per alcuni tratti dell'avventura appaiono più convincenti rispetto a quelli del primo: gli orsi polari, ad esempio, rispondono molto meglio dei cinghiali dell'originale e spezzano quella ripetitività dell'azione che inevitabilmente affligge i platform. TUTTI i plaftorm. Il gioco è ricco di segreti e *cheat modes*. Per esempio, nella seconda stanza di teletrasporto, incontriamo un orso. Saltandogli sulla crapa cinque o sei volte consecutivamente otteniamo una decina di vite bonus. Stiamo già preparando una colossale guida su ***Crash Bandicoot 2***, per cui restate sintonizzati su queste pagine.





Grafica e Sonoro

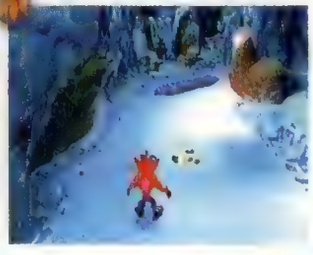
Nulla da dire. ***Crash 2*** è bellissimo da vedere quanto lo è da giocare. La cosmesi è stata migliorata sensibilmente e grazie alle animazioni tra un livello e l'altro, il gioco può essere paragonato a un cartone animato interattivo. La grafica è chiara e pulita, gli scenari molto più dettagliati rispetto a quelli attraversati nel primo episodio e i personaggi poligonali appaiono – nella loro fumettosità – nettamente più realistici. Gli effetti meteorologici variabili (pioggia e neve) contribuiscono a conferire al gioco atmosfere del tutto particolari. Non

QUI REPARTO INDOTTRINAMENTO

La campagna promozionale di ***Crash Bandicoot 2*** ha raggiunto negli States livelli di pervasività orwelliana: oltre a spot inseriti strategicamente nei palinsesti di MTV e ESPN (dedicato esclusivamente allo sport e fruito da un *target* per lo più adolescenziale) o durante show gettonati come *X-Files, Seinfeld, The Simpsons* e *Star Trek: Deep Space Nine*, Sony ha stretto un accordo con uno dei massimi produttori di cereali che gli permette di stampare il faccione rubicondo di Crash sul retro di oltre 33 milioni di confezioni di fiocchi d'avena da qui a Natale. Come si dice, Sony ha compreso appieno il valore dell'immagine. Il fatto è che vendere un seguito è meno semplice di quanto possa sembrare. Se da un lato la popolarità ottenuta dal *prequel* facilita enormemente il compito promozionale, dall'altro convincere i consumatori che la nuova incarnazione è migliore della precedente richiede notevoli capacità persuasive. Secondo alcune indagini di mercato, un *sequel* può considerarsi un autentico successo quando riesce a vendere il 75% del suo precedessore. Il primo episodio della serie di solito non è semplicemente un *best-seller*, ma anche un *long-seller*, un prodotto cioè che vende bene sul lungo periodo. Agli occhi dei consumatori, i *sequels* appaiono spesso come un modo facile per le varie etichette di fare soldi. E nel 90% dei casi è proprio così. Il problema diventa allora presentare il nuovo episodio come effettivamente caratterizzato da miglioramenti a livello ludico e non solo cosmetico. Le famigerate "*innovazioni a livello di gameplay*" diventano la chiave di volte di tutto. Dico "famigerate" perché sono un po' come i fantasmi: tutti ne parlano, ma nessuno le ha mai viste. Ed ecco allora che per ***Tomb Raider 2*** si dice che "*è migliore*" perché l'eroina può effettuare nuove mosse, lo stesso Crash 2 "*supera*" il precedente perché il nostro eroe ora può pilotare il *jetpack* e via dicendo. Il fatto che la meccanica resti praticamente immutata è un semplice dettaglio. Ma non è tutto. Secondo gli esperti del *marketing*, l'uso del suffisso numerico per indicare la successione ("***2***", in questo caso) ha effetti deleteri sulla psiche del consumatore. Questo spiega la radicale diffusione dei sottotitoli come elemento di differenziazione nominale (***Cortex Strikes Back*** per ***Crash*** o ***Road to the World Cup*** per il nuovo ***FIFA***). Fatto sta che una fetta consistente dell'utenza non si accontenta di "*più livelli, più colori e più mostri*": oggi se un gioco non setta un nuovo standard rischia di non venir preso in considerazione. E questo vale soprattutto per il mercato PlayStation, ormai saturo di prodotti fin troppo simili. Prendiamo i *racing game*: non basta più realizzare un buon gioco per vendere. Diventa fondamentale promuoverlo massicciamente, urlare a squarciagola per attirare l'attenzione di un giocatore sempre più stordito di fronte all'offerta debordante. I giochi di corsa devono avere almeno quattro visuali diverse, dodici macchine, sei tracciati, qualche *bonus* segreto, altrimenti restano sugli scaffali a prendere polvere. Allo stesso modo, se un *platform* non è tridimensionale, non se lo fila nessuno. Ora, al pari dell'originale, anche ***Crash 2*** non è autenticamente 3D. Come per ***Pandemonium 2***, parlerei di due dimensioni e mezzo: il giocatore non può muoversi liberamente nei mondi poligonali, ma è vincolato a seguire pattern prefissati. ***Crash 2*** ha l'aspetto di un platform 3D, ma si gioca come un prodotto bidimensionale. Il che non è di per sé negativo, anzi... La cosa andrebbe chiarita, ma Sony non è certo dell'idea e farà di tutto per presentarlo come il meglio della produzione tridimensionale su console. Ma alla fine della giornata, quello che interessa davvero il videogiocatore non è quante visuali abbia il tal gioco di corsa, né quante dimensioni vanti il tal altro *platform*. Quello che conta è se il gioco sia divertente o meno. E ***Crash 2*** diverte. Se avete meno di sedici anni, s'intende. Ma questo è un vostro problema...

MATTEO BITTANTI

mancano veri e propri tocchi di classe (vedi le immagini riflesse: provate a scivolare su un laghetto congelato!) o gli effetti di illuminazione e trasparenza. Indipendentemente dal fatto che un gioco come *Crash 2* sia destinato a un pubblico per lo più infantile, non si può negare che sia curato sin nei minimi particolari. Le animazioni del protagonista, in particolare, sono splendide. Svariate scenette accompagnano la morte di Crash e nei momenti di pausa: negli scenarti artici, ad esempio si sfregherà le zampe, comincerà a tremare per il freddo e emetterà del vapore dalla bocca. I programmatori – capitanati dal brillante Andy Gavin – hanno utilizzato un programma di animazione sviluppato *ad hoc* che si chiama *Gool 2*, acronimo di *Game Oriented Object LISP*. Il *package* ha permesso di ottenere animazioni fluide e di muovere più oggetti su schermo contemporaneamente. E si vede. Per lo sviluppo del gioco, Naughty Dog ha potuto anche contare sull'aiuto prezioso di Daniel Arey, ex-programmatore di Crystal Dynamics, nonchè *main designer* dell'atteso *Gex: Enter the Gecko* (vedi anteprima). E si vede 2. Gli ambienti sono tutt'altro che originali: c'è l'immancabile jungla, il livello ghiacciato in tutto le sue varianti e la sezione del masso rotolante alla Indiana Jones, già visto nel precedente episodio. Ma ci muoveremo anche in spettacolari stazioni orbitanti e avremo a che fare con fiumi in piena. Di fatto, la cosa più importante è evitare le numerosissime trappole. Non mancano i classici boss della tradizione piattaformica, qui sorprendentemente facili da eliminare. Ripper Roo o i Kimodo Bros sono gli avversari più stralunati che abbia mai incontrato in un *platform*. Il gioco è accompagnato da simpatiche scene in Computer Grafica. Il sonoro è ricalcato da quello del primo episodio. Brani allegri, facilmente orecchiabili, *jingles*, frizzi e lazzi a manetta. Il parlato – in italiano – è generalmente appropriato, eccezion fatta per il doppiatore di Neo Cortex che suona completamente fuori luogo: sembra di ascoltare un professore di chimica in pensione e non lo squilibrato megalomane che tutti si aspettano. E i professori, si sa, sono quasi tutti fuori dal tempo.



I Limiti di Crash 2

Mancanza di varietà, più che altro. I livelli tendono ad assomigliarsi, non c'è un'autentica sensazione di evoluzione all'interno del gioco. Lo stile fumettoso tende a omologare anche gli scenari apparentemente diversi. A livello strategico, il gioco non offre grandi stimoli: si tratta di procedere in modo più o meno uniforme evitando trappole e nemici. D'accordo, è così in ogni *platform game*, solo che qui le sorprese e i colpi di scena sono meno numerosi di quanto si possa credere. Gli scenari vengono riproposti con minime variazioni nel corso dell'avventura e spesso non bastano effetti speciali come la pioggia o la neve a diversificarli sufficientemente. Detto questo...

Piccola Polemica

Prima di concludere, vorrei spendere qualche riga per chiarire una cosa che mi sta particolarmente a cuore: *Crash* non ha niente a che fare con *Super Mario 64*. Vorrei che fosse chiaro a tutti, una volta per tutte. Dopo l'uscita del primo episodio, molti hanno confrontato indebitamente due prodotti che non solo sono stati sviluppati su due piattaforme completamente differenti (un 32-bit basato su CD-Rom vs. un 64-bit a cartuccia), ma che, pur essendo riconducibili al medesimo genere (quello dei *platform* tridimensionali), risultano difficilmente omologabili. A differenza di prodotti come *Croc* – quello sì pallido epigono di *Super Mario* – *Crash* mantiene una sua precisa identità anche in questo seguito, tentando di fondere assieme la filosofia del 2D e un'estetica 3D. Il prodotto è confezionato in modo molto professionale e tuttavia non è esente da difetti, ma accusarlo di essere un clone povero di *Mario* significa non averlo nemmeno giocato. Semmai in alcuni momenti può ricordare la frenesia di *Sonic* (del resto, la rotazione distruttiva è presa pari-pari dal celebre titolo Sega), ma anche qui le differenze sono numerose. Insomma, *Crash* è *Crash*. Il resto è aria fritta.

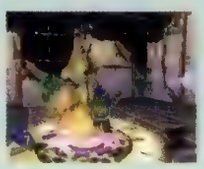
J.A.

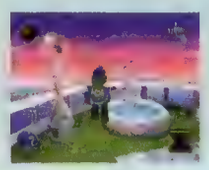
Tra gli avversari che dovremo affrontare segnaliamo pinguini assassini, foche, uccelli kamikaze, tartarughe corazzate etc.

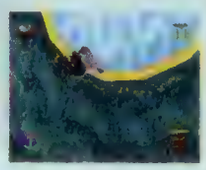
Oltre ai classici salti e rotazioni killer, il nostro eroe può scivolare, accucciarsi e lanciarsi dalle liane manco fosse Tarzan.

L'alternativa: Rascal

Ok, cicci belli, avete letto tutto quello che c'era da leggere su *Crash Bandicoot 2*, scrutato le immagini da ogni angolazione possibile e chiesto al negoziante di farvelo provare. Ma non siete ancora convinti. Già perché *Crash* è divertente, colorato e fumettoso, ma non è un vero *platform* 3D e bla bla bla. Fatto sta che le alternative disponibili a questo punto sono invero poche. C'è *Croc*, ma non è niente di eccezionale (anche se in Inghilterra sta vendendo un putiferio di copie. Merito forse della campagna pubblicitaria a tutto campo?), *Gex 2* arriverà solo tra qualche tempo (vedere anteprima) e *Pandemonium 2* soffre dello stesso "difetto" di *Crash 2*: la linearità. Ma non disperate: Psygnosys potrebbe avere quello che fa per voi. Si chiama *Rascal*, sembra il testimonial del cioccolato al riso soffiato Ciocorì e garantisce una libertà totale di movimento all'interno degli spazi (rigorosamente) poligonali.
Sviluppato da quei marpioni di Travellers Tales, *Rascal* vanta soluzioni tecniche di grande impatto. Sei mondi, tempi di caricamento ridotti a zero grazie a nuove modalità di compressione, enigmi a manetta e figli dei fiori ad ogni angolo. L'unico problema è che potrebbe non arrivare in tempo per Natale. Anzi, potrebbe addirittura slittare a marzo... Tenete d'occhio i negozi e non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console** per ulteriori info. E un bel "*Brava brava Mariarosa*" non ce lo leva nessuno.







Commento **Prendete *Crash Bandicoot*, l'originale. Aggiungetegli nuovi personaggi, una grafica ancora più fumettosa, scenari inediti e la possibilità di stabilire il proprio itinerario. Il risultato è *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back. Shakerate* bene e sparatevelo tutto d'un fiato. Il primo episodio mi era piaciuto e il secondo è ancora più coinvolgente. Dire che le innovazioni non hanno stravolto il *concept* originale mi pare un po' ridondante. Diciamo che Sony non si è azzardata a cambiare un solo elemento di un prodotto già completo e divertente. È un *cliché*, lo ammetto, ma "se vi era piaciuto il primo, vi piacerà anche questo". Buon divertimento**

Pro...

- *Grafica cartoonesca*
- *Dialoghi in italiano*

Contro...

- *Poche innovazioni a livello di gameplay*
- *Non è possibile giocare in due*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**89**
Longevità	**87**
Originalità	**55**

89

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

SEMAFORO VERDE... VIA!

PARTE IL GRAN PREMIO DI... NATALE.

NOVITÀ NINTENDO 64

EXTREME G - F1 POLE POSITION
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WARS+JOLT PAD
GOLDEN EYE 007 - MACE
MRC - BOMBER MAN
NBA HANG ON TIME - MARIO KART
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

NINTENDO 64
PAL L. 289.000
USA L. 369.000

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

MOTO RACER - FIFA 98 - NBA LIVE 98
PANDEMONIUM II - CASTLEVANIA IV
DUKE NUKEN 3D - TOMB RAIDER 2 - HERCULES
KURUSHI - MADDEN NFL 98 - RESIDENT EVIL
DIRECTORS CUT - TEST DRIVE 4 - POPULOUS
THE 3RD COMING FORMULA KARTS
BUST A MOVE 3
CRASH BANDICOT

SONY PLAYSTATION
PAL L. 279.000
VALUE PACK (2 PAD+MEMORY CARD) L. 330.000
UNIV.+1 GAME L. 389.000

NOVITÀ SEGA SATURN

JURASSIC PARK: LOST WORLD
BUST A MOVE 3 - FIGHTING FORCE
MARVEL SUPERHEROES - CROC
VIRTUAL POOL 96 - BOMBERMAN 5
FIFA 98 - ENEMY 0 - NASCAR 98
WORLD WIDE SOCCER 98
SEGA TOURING CAR
TETRIS PLUS

SEGA SATURN
PAL L. 285.000
PAL+1 GAME TELEFONARE

AUGURIAMO A TUTTI BUON NATALE E FELICE 1998!

OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE A NON LAVORATORI DEL SETTORE

SNES - USA

L. 59.000 cad.

SNES USA ➤ PAL

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

OFFERTISSIME! Cerca quella che fa per te.

SONY PLAYSTATION: INDIPENDENCE DAY L. 85.000 - MASS DESTRUCTION L. 79.000 - MONSTER TRUCKS L. 85.000 - PARAPPA THE RAPPERS L. 79.000 - RAGE RACER (PAL/USA) L. 69.000 - RAY STORM L. 79.000 - WAR CRAFT L. 79.000 - JURASSIC PARK: THE LOST WORLD L. 69.000.
SEGA SATURN: DRIFT KING (JAP) L. 50.000 - FIGHTING VIPERS L. 50.000 - SEGA RALLY L. 50.000 - VIRTUA FIGHTER ZERO L. 50.000 - VIRTUA FIGHTER 2 L. 50.000 - VIRTUAL ON L. 50.000 - WAR CRAFT L. 89.000.
NINTENDO 64: BOMBER MAN (JAP) L. 129.000 - WAVE RACER (JAP) L. 129.00 - GO-GO TROUBLE MAKER (JAP) L. 99.000 - DYNAMITE SOCCER (JAP) L. 99.000 - HEXEN (USA) L. 99.000.

A C C E S S O R I

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY
Giochi a partire da L. 39.000

SUPER NINTENDO
Giochi a partire da L. 59.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

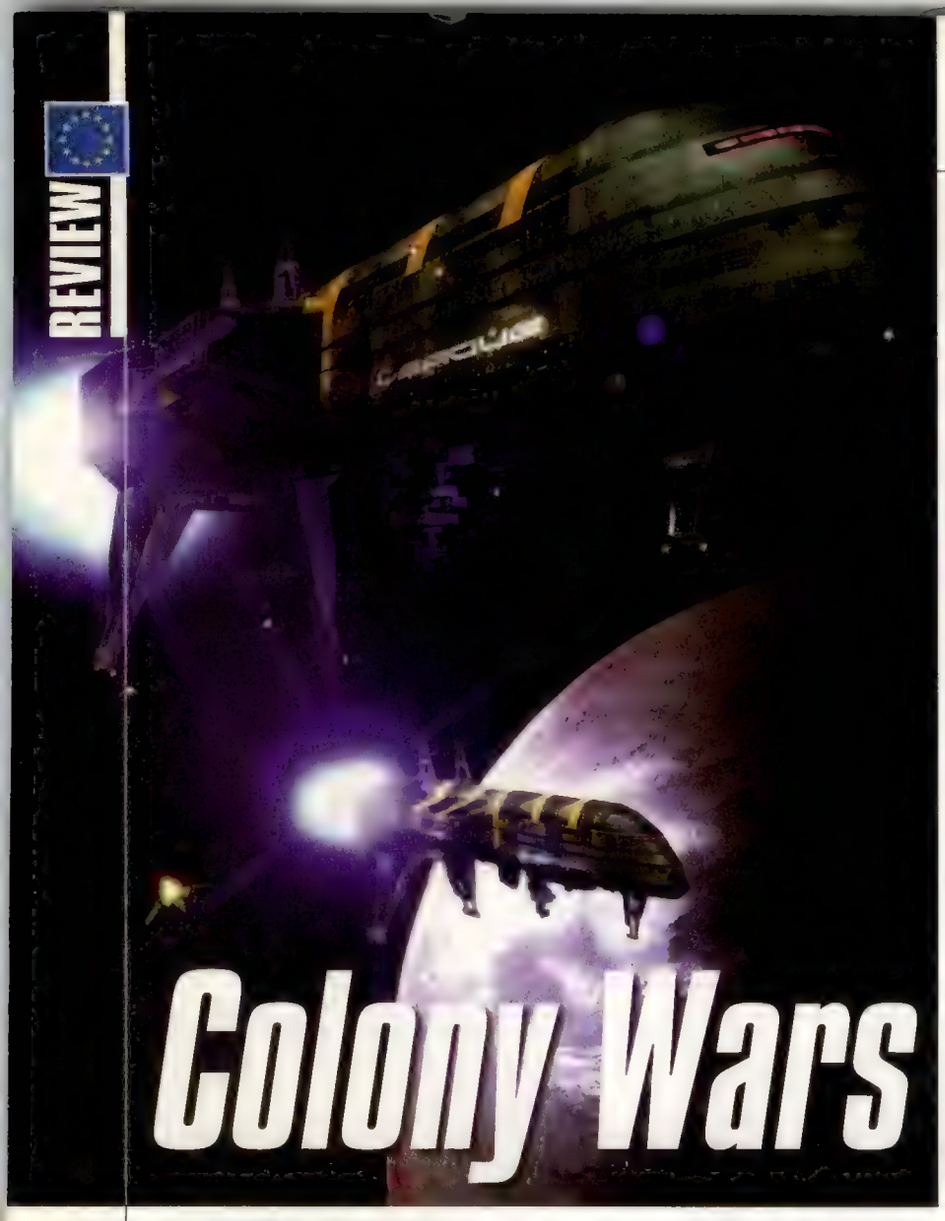
M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI.

Colony Wars

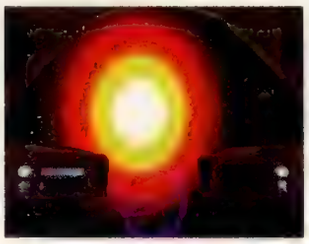


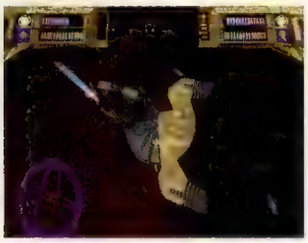
Epico. Non c'è altro aggettivo per descrivere l'ultimo *tour-de-force* interattivo targato Psygnosis. Stretto tra presunti capolavori come *G-Police* e *Formula 1 '97*, *Colony Wars* si è dimostrato – alla prova dei fatti – il migliore titolo del catalogo autunnale dell'etichetta inglese.

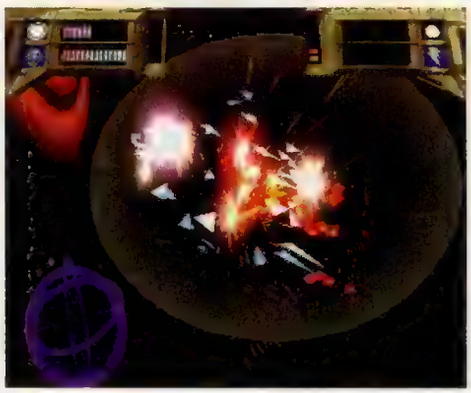
Simulazione di combattimento spaziale ambientata nel futuro, *Colony Wars* è un crogiuolo di stereotipi *sci-fi* ludici (da *Wing Commander* a *X-Wing*) e cinematografici (da *Battlestar Galactica* all'immancabile *Guerre Stellari*). La trama è fastidiosamente banale e sembra ricalcata manco fosse un trasferello da *G-Police*: la razza umana ha colonizzato una piccola parte dell'universo conosciuto, occupando quaranta mondi in cinque differenti sistemi solari. Sfortunatamente, il processo di colonizzazione è stato accompagnato da un progressivo rafforzamento delle forze militari più conservatrici e dispotiche. I pesanti dazi commerciali imposti dagli oppressori suscitano un crescente malcontento. Stanchi del reiterato sfruttamento, i coloni danno vita a un movimento indipendentista - la Lega dei Mondi Liberi - reclamando l'autonomia dalla madrepatria, al che la Federazione Terrestre attua una repressione militare di inusitata violenza. È la goccia che fa traboccare il vaso: ha inizio un lacerante conflitto intergalattico. Nei panni del Luke Skywalker della situazione, parteciperemo ad avvincenti combattimenti spaziali contro la spietata flotta terrestre. L'imperativo categorico è uno solo: vincere!

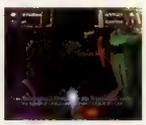
Era dai tempi di WipEout 2097 che non si vedeva una grafica del genere su PlayStation.

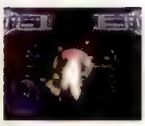
Titolo : Colony Wars
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori: 1
Genere : Sparatutto









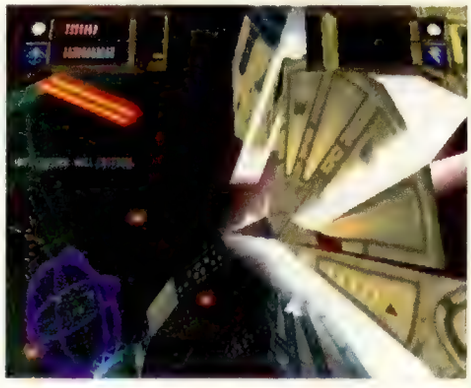


Graphic Power

Colony Wars rappresenta uno dei rari casi in cui alta risoluzione, effetti speciali di pregevole fattura e animazioni fluide si sposano perfettamente a un'ottima giocabilità. Il nostro caccia viene letteralmente sparato fuori dalla stazione orbitante per affrontare ondate di astronavi nemiche, incrociatori spaziali e fregate di enormi dimensioni. Non basta un ombrello per proteggersi dalla pioggia di raggi laser: dobbiamo contare unicamente sulle nostre capacità di piloti. Sei i mezzi di combattimento che utilizzeremo in battaglia: caccia stellari, bombardieri e astronavi speciali equipaggiate dei più moderni ritrovati bellici. Si fa sul serio...

Le armi disponibili sono suddivise in due categorie: primarie e secondarie. Nella prima rientrano i laser convenzionali, i laser anti-scudo e i cannoncini. Nella secondo missili "normali" e guidati. Imparare a sfruttare al meglio l'armamento del proprio caccia stellare è cruciale: usare l'arma giusta al momento giusto è spesso l'unico modo per proseguire nel gioco. Gli scafi della maggior parte delle navi nemiche sono protette da scudi magnetici. La prima cosa da fare è distruggerli con i laser anti-protezione, quindi finire il lavoro con qualche missile a testata nucleare oppure con i laser convenzionali, altrettanto letali. È anche possibile usare un'arma speciale ad impulso elettromagnetico per arrecare pesanti danni ai nemici. Un caccia è addirittura equipaggiato con una specie di uncino retrattile che consente di agganciare letteralmente i caccia nemici e finirli a colpi di laser (vedremo qualcosa di

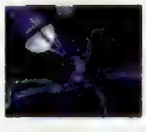
simile anche in *Einhander* di SquareSoft). In *Colony Wars*, la componente *arcade* si impone nettamente su quella simulativa. I laser possono surriscaldarsi, ma di fatto non si esauriscono mai e anche la riserva di carburante sembra essere infinita.
È necessario tenere costantemente premuto il pulsante di accelerazione per mantenere una velocità di crociera accettabile. In caso contrario, il caccia rallenta rapidamente fino a fermarsi. Questo meccanismo non è di per sé negativo, ma può risultare vagamente complicato durante gli inseguimenti più frenetici, con ondate di missili che provengono da tutte le direzioni. Sulle prime i differenti mezzi sembrano rispondere in modo analogo alle differenti sollecitazioni, ma dopo qualche esperienza di volo spaziale, si impara a conoscere i pregi e i difetti di ciascuno. In termini di velocità complessiva del gioco non siamo ai livelli adrenalinici di *Ace Combat 2*, in compenso i caccia spaziali sono molto più definiti a livello grafico.
Un altro aspetto da sottolineare è la presenza di compagni che ci aiutano in combattimento. La loro collaborazione è preziosa: se in altri giochi analoghi finiscono per fare una pessima figura (vengono distrutti quasi immediatamente oppure non rappresentano mai un autentico pericolo per il nemico), in *Colony Wars* essi svolgono un'azione spesso determinante. Il problema è, semmai, opposto: quando si gettano all'inseguimento degli avversari, risulta difficile distinguerli immediatamente dai cattivi e non è raro colpirli inavvertitamente. Vale anche l'opposto, ovviamente: talvolta sono i nostri compagni ad aprire il fuoco contro di noi, specie quando talloniamo i nemici. Colpendo ripetutamente i caccia ribelli o le astronavi commerciali o civili, saremo considerati dei tradi-



LE NAVI NEMICHE SPAZIANO DA SEMPLICI CACCIA STELLARI A ENORMI INCROCIATORI.

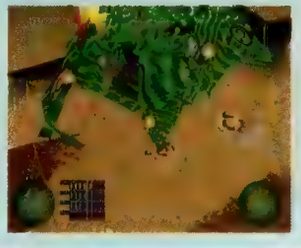
tori... Come in *G-Police*, anche qui l'Intelligenza Artificiale degli avversari è convincente. I piloti computerizzati sono aggressivi, evitano attacchi kamikaze e ci impegnano costantemente in furiosi combattimenti.
Il metodo di controllo richiede un minimo di pratica, ma è molto più immediato e istintivo di *G-Police* grazie anche a una configurazione più elastica. Le battaglie stellari sono incredibilmente frenetiche, ma mai veramente caotiche. Ci vuole un po' per imparare a riconoscere la posizione degli avversari sul radar tridimensionale. Tre le visuali selezionabili in tempo reale: in soggettiva, dall'interno del mezzo e in terza persona. Premendo i tasti R2 e L2 è possibile attivare l'inquadratura posteriore, come nei giochi di corsa. Se posso darvi un suggerimento, quando appare sullo schermo il messaggio "*IN AVVICINAMENTO*" attivate quest'ultima telecamera virtuale e sganciate una mina: è l'unico modo per distruggere il missile che sta arrivando da dietro. Con il tasto L1 si controllano i retrorazzi. Imparando a giostrare L1 e R1 si possono attuare spettacolari funambolismi, tipo accelerare a manetta per superare uno stormo di caccia nemici, quindi azionare i retrorazzi, virare di centottantagradi e dare fuoco alle polveri, falciandoli via. Per certi versi, il metodo di controllo può essere considerato un'evoluzione diretta di *Descent* (Interplay). In ogni caso, è preciso e funzionale. Come la maggior parte dei nuovi titoli Sony, anche *Colony Wars* supporta perfettamente il *controller* analogico. Quest'ultimo consente di muovere il caccia intergalattico in modo più efficace e lo raccomandiamo senza riserve. *Colony Wars* supporta anche il joystick a *cloche* Sony che fino a oggi non ha incontrato troppo successo sul mercato. Che sia la volta buona?

DAL PUNTO DI VISTA ARCHITETTONICO, LE STAZIONI ORBITANTI DEVONO QUALCOSA AL CAPOLAVORO DI KUBRICK, 2001: ODISSEA NELLA SPAZIO.



XENOCRACY

Grolier Interactive sta lavorando a *Xenocracy*, un gioco di combattimento spaziale che, a differenza di *Colony Wars*, insiste maggiormente sull'aspetto simulativo. Sviluppato da Simis, *Xenocracy* è ambientato in un futuro non troppo lontano dal nostro. Quattro superpotenze spaziali – il Dominio Terrestre, la Lega di Mercurio, la Federazione Marziana e l'Alleanza Venusiana – si combattono per il dominio del Sistema Solare. Ai comandi di un contingente interagalattico di pace dovremo cercare di mantenere il precario equilibrio diplomatico per scongiurare il rischio di un conflitto su vasta scala. Come se ciò non bastasse, dovremo difendere la Terra da un'invasione aliena. Il gioco combina elementi strategici a combattimenti molto realistici. *Xenocracy* adotta un sistema di gioco non-lineare simile a quello di *Colony Wars*. Le nostre decisioni, in altri termini, influenzano direttamente lo svolgimento del gioco. *Xenocracy* è previsto a dicembre.



Cosmesi

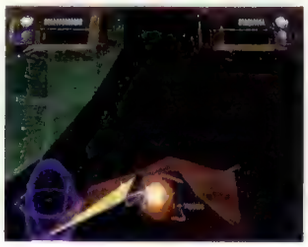
Le analogie tra *G-Police* e *Colony Wars* sono numerose. Entrambi occupano due CD-Rom, hanno un ottimo commento in italiano e si aprono con spettacolari introduzioni in *full motion video*. Nel caso di *Colony Wars*, però, cotanto splendore non resta orfano di orpelli grafici di magistrale fattura dopo l'inevitabile pressione del tasto Start: dal punto di vista cosmetico, il gioco vero e proprio utilizza una risoluzione di 512 pixel per 240. Anche le animazioni sono convincenti: *Colony Wars* può contare su un *frame rate* pari a 30 quadri al secondo. L'azione è sempre fluida e veloce: le astronavi schizzano a tutta manetta sullo schermo come in pochi altri titoli PlayStation.
È sorprendente come una scatoletta grigia da trecentomila lire sia in grado di visualizzare simili meraviglie senza l'ausilio di processori che diventano obsoleti in sei mesi e schede grafiche sempre più accelerate. *Colony Wars* è uno di quei titoli belli da vedere oltre che da giocare: le numerose scene in *full motion video* accrescono il livello di spettacolarità di un gioco davvero "cinematografico". Ma non è tutto. Gli effetti di traslucenza e di illuminazione sono un autentico spettacolo e contribuiscono ad arricchire un *gameplay* più che valido. Sono quasi assenti difetti tipici dei titoli poligonali PlayStation come distorsione di *texture* o *bad clipping*. I colori sono sempre brillanti, i contorni netti, ma non seghettati. Gli stessi fondali meritano un elogio:

scordatevi schermate nere piene di puntini bianchi. Di fronte a noi si stagliano nuvole cosmiche di colore rosa, pianeti poligonali ricoperti di *texture-mapping* effettivamente rotanti, stelle luminose e meteoriti in movimento. I soli hanno una luminosità pazzesca e le esplosioni sono a dir poco fenomenali. Il gioco riesce a restituire efficacemente un senso di spazialità e di profondità. Gli scenari realistici sono il teatro di intense battaglie stellari tra astronavi di rara definizione. Il tutto è sorprendente se si considera che ***Colony Wars*** è stato sviluppato dalla medesima cricca che ha confezionato quel pasticcio di ***Krazy Ivan***, che di buono aveva solo l'introduzione. Va tuttavia puntualizzato che allo sviluppo dello *shooter* hanno partecipato anche i grafici di ***WipEout 1 & 2*** e di ***Tenka***. Segnatevi sul quadernino il nome del programmatore principale di ***Colony Wars***, Mike Ellis: se continua così, farà sicuramente carriera. Assunto come semplice *beta tester* sei anni fa, Mike rappresenta oggi uno dei *coders* più promettenti di Psygnosis.

Il Meglio

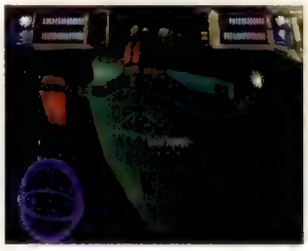
Colony Wars è un gioco molto vario. Articolato in settanta missioni, lo sparatutto ci impegna in pattugliamenti, operazioni di difesa delle navi civili, incursioni, attacchi a sorpresa a cargo che trasportano carburante, slalom tra enormi asteroidi e altro ancora. È vero che alcune missioni tendono a ripetersi e altre sono piuttosto brevi, ma il livello di difficoltà ben calibrato assicura una longevità al di fuori della norma. Le missioni si susseguono sequenzialmente: a differenza di giochi come ***Gradius Gaiden***, non possiamo personalizzare il nostro itinerario. In compenso, la storia si sviluppa differentemente a seconda delle nostre prestazioni in battaglia. È possibile salvare la propria posizione solo dopo ogni atto (3-4 missioni circa), più che ragionevole. ***Colony Wars*** prevede ben cinque finali differenti. Al pari di ***G-Police***, anche qui sono state inserite sei missioni di addestramento. Sono presenti inoltre 56 tipologie di astronavi nemiche, tutte ottimamente definite.

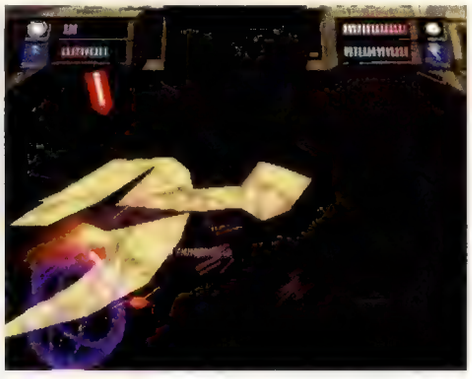
Il sonoro dinamico – che cresce di intensità e di drammaticità quando l'azione si fa più frenetica – concorre a coinvolgere il giocatore fino al midollo. Gli effetti sonori sono davvero ben fatti, anche se è necessario collegare la console all'impianto *hi-fi* per poterli apprezzare al meglio. Se poi possedete un sistema *Dolby Surround*, vi immergerete letteralmente in un universo di suoni. I temi musicali – per lo più orchestrali – variano ad ogni missione. I commenti in italiano sono generalmente appropriati: il quartier generale ribelle ci aggiorna in tempo reale via radio sugli sviluppi del combattimento, suggerendoci il modo migliore per portare a termine la nostra missione. ***Colony Wars*** presenta anche un *database* che fornisce informazioni su tutte le astronavi disponibili all'interno del gioco e un secondo archivio di notizie di carattere generale, storico e bellico sui pianeti dei vari sistemi solari. Splendido.



Il Peggio

Colony Wars non ha gravi difetti, ma non è esente da pecche minori. Lamento innanzitutto l'impossibilità di giocare in coppia, magari attraverso collegamento *link*. Sarebbe stato davvero fantastico ingaggiare combattimenti all'ultimo sangue contro un avversario umano. Le possibilità di gioco, sono quindi relativamente ridotte. Un secondo difetto da rimarcare riguarda i caricamenti: brevi, ma frequenti. Anche a costo di sembrare pignoli fino all'eccesso, il sistema di *targetizzazione* del bersaglio mi pare a tratti irrazionale. A differenza di titoli come ***X-Wing vs Tie Fighter*** per PC in cui è possibile selezionare il bersaglio manualmente, qui il computer lo fa per noi. Non sempre questo aiuta, anzi in alcune missioni finisce per danneggiarci. Infine, si verifica qualche rallentamento durante le esplosioni delle colossali navi nemiche, ma niente di particolarmente drammatico.





COLONY WARS *È SENZA DUBBIO UNO DEGLI SPARATUTTO PIÙ SPETTACOLARI MAI APPARSI SU UN 32-BIT.*

Epilogo

Qualcuno ha definito ***Colony Wars*** un mero *remake* di ***Asteroids***, ma a mio avviso il paragone non regge. Lo *shooter* Psygnosis ha spessore, qualità che si incontra raramente nei prodotti dell'ultima generazione. ***Colony Wars*** miscela il meglio di titoli come ***Star Fox 64***, ***Tie Fighter/X-Wing*** e ***Wing Commander*** e allo stesso tempo riprende l'immediatezza ludica della vecchia scuola degli sparaspara a scorrimento. Se si tralasciano i *clichè* narrativi (l'imperialismo terrestre, la ribellione delle colonie etc.), l'ultima fatica Psygnosis rappresenta una delle cose migliori di questo 1997. ***Colony Wars*** è più avvincente di una puntata di *Star Trek Voyager*, *Deep Space Nine* (visibili su Rai Sat 2) e *Babylon 5* messe assieme. Da non perdere.

MBF

Commento **A differenza di *G-Police*, concepito col PC accelerato in mente e sviluppato anche su PlayStation, *Colony Wars* è al 100% un prodotto console. E si vede. *Colony Wars* è il miglior gioco di combattimento spaziale che abbia mai giocato sul 32-bit Sony. L'elevato numero di missioni, l'immediata giocabilità, la componente grafica splendida lo rendono un *must* per i patiti del genere. Un solo avvertimento: può creare dipendenza...**

Pro...

- *Gameplay avvincente*
- *Cosmesi assolutamente splendida*

Contro...

- *Frequenti caricamenti*
- *Non è possibile giocare in coppia*

La Pagella...

Grafica	**93**
Sonoro	**91**
Giocabilità	**90**
Longevità	**87**
Originalità	**65**

91

Formula 1 '97

PSYGNOSIS

ATTENZIONE

**Questa è l'occasione per provare i nuovi giochi per PlayStation.
Occhio a non bruciarti le dita...**

G-Police

Colony Wars

ShadowMaster

PSYGNOSIS PlayStation PC CD ROM

(Colony Wars è solo per PlayStation)

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. © Psygnosis Ltd 1997. The following are trademarks of Psygnosis Ltd: © Formula 1 '97, G-Police, ShadowMaster, Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis logo. All rights reserved.

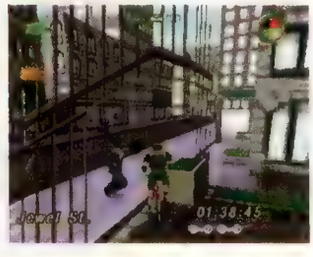
Courier Crisis

ECCO UN OTTIMO METODO PER EVITARE IL TRAFFICO DI TUTTI I GIORNI...

I fatto che negli Stati Uniti una buona percentuale di popolazione sia fuori di testa è risaputo, ma ancora non sapevamo che al di là dell'Oceano fossero numerosi i Pony Express in bici che passano il proprio tempo massacrando di botte i passanti: questa infatti è l'occupazione del protagonista di *Courier Crisis*.

Il giocatore controlla un ciclista folle che si aggira per le strade di una metropoli americana, cercando di recapitare i plichi che gli sono stati affidati nel minor tempo possibile. Nel far ciò, bisogna badare a camion che ci vengono addosso, a frotte di cani randagi che sembra non abbiano niente da fare eccetto inseguirci e sbranarci, a pali della luce, cartelli, cespugli, ostacoli vari a cui si va inesorabilmente addosso, e a passanti inferociti che probabilmente ci conoscono di fama e ci aggrediscono a pugni se capitiamo a tiro. A parte la follia pura del *concept* di *Courier Crisis*, il mondo in cui ci tocca pedalare è interamente tridimensionale e il punto di vista è alle spalle del personaggio. Possiamo pedalare, frenare, saltare, fare le pieghe per le curve strette ad alta velocità, e soprattutto tirare calci e pugni a destra e a manca. Una volta partito il cronometro, una freccia ci guida verso il punto di raccolta del pacco, rappresentato da un tizio che ci chiama a gran voce. Recuperato il plico, la freccia ci dirige verso il punto di consegna, raggiunto il quale ci viene corrisposto il compenso e il giro ricomincia. La città è divisa in quartieri a tema (ad esempio Chinatown o il Bronx o il centro), nei quali la popolazione assume differenti sfumature comportamentali. Nel ghetto, ad esempio, i cani non risparmiano morsi e latrati e ogni tanto si sente una raffica di mitra con tanto di passante steso a terra. In centro abbondano tizi in doppio petto con lucide ventiquattrore, che finiscono a terra al minimo ceffone. Naturalmente la fisica della bici è rispettata, per cui in salita si va piano e in discesa si vola, ergo conviene optare per una strada in discesa, anche se più lunga, che per una più breve in salita. Talvolta i punti di consegna sono posti su casse in mezzo alla strada, il che, a parte qualche dubbio sull'effettiva utilità di ingombrare la carreggiata al solo fine di darci fastidio, ci costringe a funambolici salti. Una volta guadagnati abbastanza verdoni è possibile comprare una bici nuova. A livello grafico ci troviamo di fronte al classico *engine* 3D di mediocre fattura, con *texture* poco definite che si deformano orribilmente, abbondanza di *clipping* a tutto andare e un buon numero di rallentamenti. La grafica è veramente bruttina, a partire dal protagonista fino ad arrivare alle case, la strada e i passanti. Anche sforzandosi non si trovano elementi gradevoli. Si salvano solo le sporadiche schermate statiche che ricordano i tempi dei sedici bit. Il sonoro è più azzeccato, anche se il livello è sempre piuttosto basso: ci si riduce a qualche effetto digitalizzato e a un paio di canzoni carine e niente più. A livello di controlli i problemi ci sono, anche se non particolarmente gravi. In effetti derivano più dalle clamorose imprecisioni del motore 3D che da un vero e proprio difetto di calibrazione. La giocabilità è scarsa, ma non del tutto catastrofica. In effetti il *concept* del gioco è piuttosto scarno, e i livelli sono alquanto ripetitivi, ma all'inizio *Courier Crisis* può risultare divertente. In realtà dopo le prime partite ci si rende conto che l'esperienza non è proprio delle più significative, anche perché picchiare passanti inermi senza ragione non è né divertente né sensato. Inoltre non esiste sfida, perché lo stimolo all'acquisto di una bici nuova non può bastare a invogliarci ad affrontare livelli sempre uguali. Certi elementi, come i cani che ci inseguono a decine senza ragione, sono davvero insensati. Se alla assenza di profondità dell'idea motrice si aggiunge una realizzazione tecnica mediocre, il divertimento scende conseguentemente a livelli bassissimi.

SHUB



Commento ***Courier Crisis*** **non coglie davvero nel segno. Nessun aspetto del gioco purtroppo è al passo con i tempi o particolarmente originale: tutto si assesta su un livello appena sufficiente, a partire dalla grafica. Il titolo di New Level risulta bruttino a vedersi, a sentirsi e a giocarsi. Forse uno degli aspetti in assoluto meno indovinati è per assurdo proprio il *concept*: l'idea di un ciclista che aggredisce i passanti e viene da loro picchiato senza motivo non è né vicina all'esperienza metropolitana comune, né vagamente sensata. Se salvare la Terra può essere ormai considerato banale, non credo sia il caso di inventare assurdità per essere a tutti i costi originali...**

Titolo : COURIER CRISIS
Casa : BMG
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

PRO...
- *Inizialmente divertente*
- *Colonna sonora discreta*

CONTRO...
- *Grafica mediocre*
- *Concept senza senso*

LA PAGELLA...

Grafica : **65**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **70**
Longevità : **75**
Originalità : **80**

71

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

TITOLI PLAYSTATION PAL

ACTUA SOCCER 2	99000
ACE COMBAT 2	95000
AGENT ARMSTRONG	95000
ACTUA GOLF 2	85000
ADIDAS POWER SOCCER INT.	79000
BATTLE STATION	79000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	85000
BUST A MOVE 3	79000
CROC	89000
C & C RED ALERT	99000
CRASH BANDICOT 2 (parlato in italiano)	99000
CASTELVANIA	99000
DARKLIGHT CONFLICT	79000
CRUSADER NO REMORSE	65000
DIE HARD TRILOGY	85000
DISCWORLD 2	99000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DESCENT 2	79000
FORMULA1 97	TEL.
FIGHTING FORCE	99000
FINAL FANTASY 7	99000
FIFA WORLD CUP 98 (parlato in italiano)	89000
FELONY 11-79	95000
FLYING CORPS	95000
FANTASTIC FOUR	89000
G - POLICE (parlato in italiano)	95000
GRID RUN	65000
GRAND THEFT AUTO	95000
HERCULES (parlato in italiano)	95000
INDIPENDECE DAY	85000
LIFEFORCE TENKA	79000
MEGAMAN X3	69000
MONSTER TRUCKS	79000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGICS	99000
MDK	95000
MOTO RACER	89000
MASS DESTRUCTION	79000
MAGIC THE GATHERING	99000
MADDEN 98	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NHL 98	95000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	85000
NANOTEK WARRIOR	79000
ODDWORLD ABE ODDYSEE	85000
PANDEMONIUM 2	89000
PREMIER MANAGER 98	95000
PERFECT ASSASSIN	95000
PARAPPA THE RAPPER	69000
ROSCO MC QUEEN	95000
RALLY CROSS	69000
RAY STORM	69000
RAY TRACERS	69000
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	99000
RIOT	59000
SYNDACATE WARS (parlato in italiano)	85000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
SENTIENT	69000
SPEEDSTER	69000
SPACE JAM	69000
TOMB RAIDER 2	99000
TIME CRISIS + GUN	149000
TOTAL DRIVING	95000
TOCA TOURING CAR	95000
THE NOTE	95000
WARCRAFT 2 (parlato in italiano)	85000
XEVIOUS 3D	69000
BROKEN SWORD 2 (parlato in italiano)	99000
DUKE NUKEM 3D	99000
WING COMMANDER IV	79000
YUSHA - HEAVENS GATE	89000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD (SONY)	49000
SPECIALIZED ASCIIPAD (SONY)	65000
JOYPAD ANALOGICO (SONY)	59000
JOYPAD ANALOGICO (VIBRANTE)	99000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
ARCADE JOYSTICK NAMCO	99000
SPECIALIZED JOYSTICK (SONY)	109000
VOLANTE+PEDALIERA	135000
ACTION REPLAY	99000
NEGCOM NAMCO	89000
MULTITAP (4 GIOCATORI)	85000
MOUSE	69000
MEMORY CARD	49000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49000

ACTUA SOCCER
ALIEN TRILOGY
AIR COMBAT
BUST A MOVE 2
CHEESY
DESTRUCTION BERBY
FATE TO BLACK
FIRO & KLAWD
GLOBAL EVOLUTION
HEXEN
LOADED
NAMCO SOCCER
NHL FACE OFF
PITBALL
ROAD RASH
SLAM JAM 96
SLAM SCAPE
STEEL HARBINGER
TIME COMMANDO
THE INCREDIBLE HULK
TUNNEL B1
WORMS
PGA TOUR 96
RAIMAN
NHL 97

TITOLI PLAYSTATION JAPAN

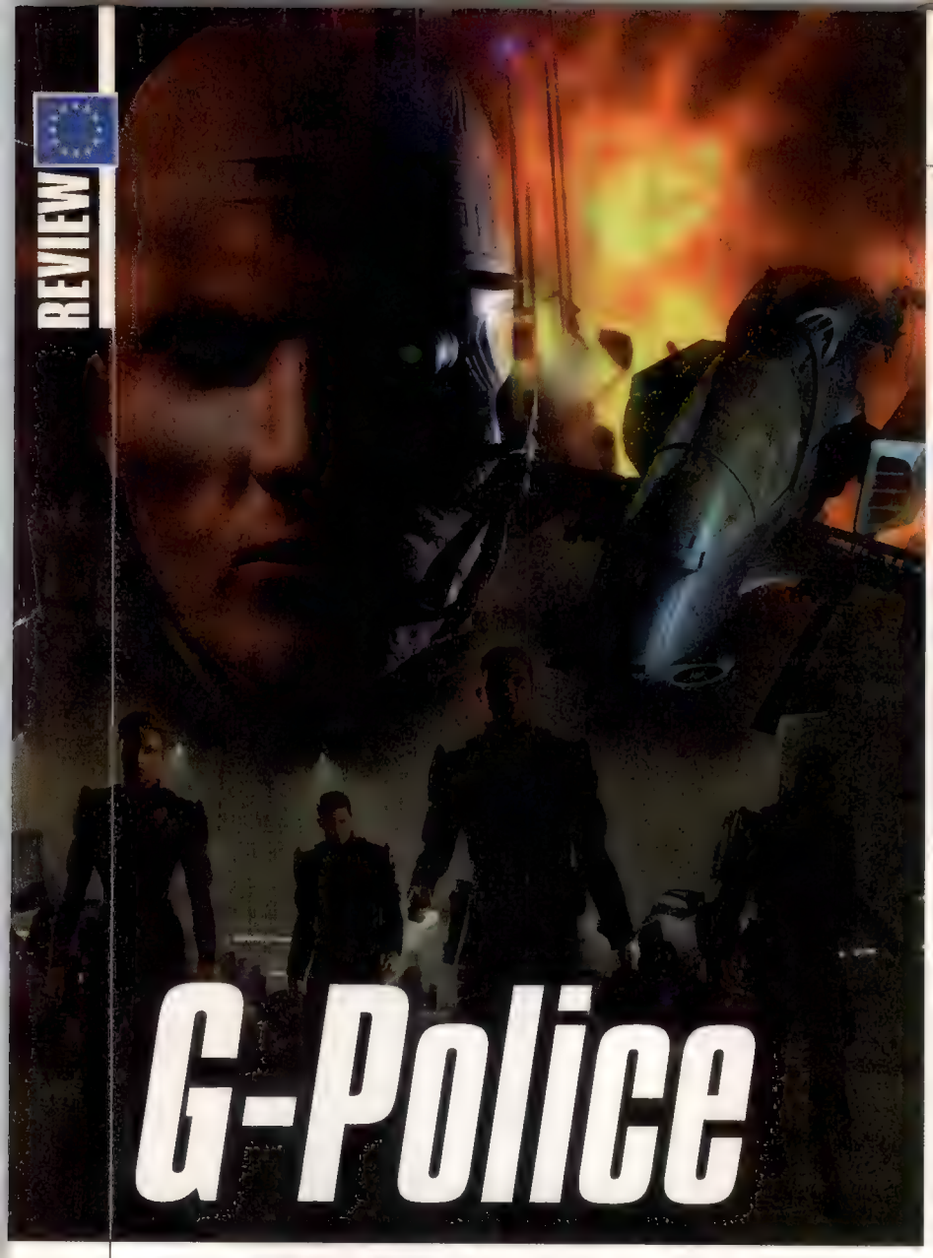
ARMORED CORE	109000
BLUE FOREST STORY	99000
BODY HAZARD	135000
BLUE SABRE KNIGHT	139000
BREAT OF FIRE 3	139000
COOL BOARDERS 2	139000
CHORO Q2	99000
DRAGON BALLZ final bout	149000
DERBY STALLION	139000
FINAL FANTASY IV	99000
FINAL FANTASY TACTICS	139000
FRONT MISSION ALTERN.	139000
FRONT MISSION 2	139000
FIGHTING ILLUSION	109000
GUN BULLET	139000
KOWLON'S GATE	119000
HIPER RALLY	69000
MARVEL SUPER HEROES	129000
METROPOLIATN HIGHWAY BATTLE	95000
NAMCO MUSEUM ENCORE	139000
PRO WRESS SENGOKUDEN	139000
PROJECT GAIARY	139000
PANZER BANDIT	129000
ROCKMAN 3	79000
ROCKMAN GO KART	99000
RUNABOUT CLIMAX	119000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	99000
STREET FIGHTER COLLECTION	139000
X-MAN vs STREET FIGHTER	139000

TITOLI PLAYSTATION USA

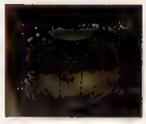
ARMORED CORE	129000
ACE COMBAT 2	119000
APOCALYPSE	TEL.
BRAVO AIR RACE	119000
BUSHIDO BLADE	119000
CAESAR'S PALACE	119000
CASTELVANIA	119000
CROC	119000
CART WORLD SERIES	119000
DISCWORLD 2	119000
FORMULA 1 championship edition	119000
FINAL FANTASY 7	119000
GRAND TOURING RACING 98	119000
GHOST IN THE SHELL	119000
MARVEL SUPER HEREOS	119000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	119000
MEGAMAN X 4	129000
NIGHTMARE CREATURES	129000
PANDEMONIUM 2	119000
RAMPAGE	129000
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	109000
RUSH HOUR	89000
STREET FIGHTER EX PLUS	109000

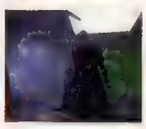
SPEDIZIONE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

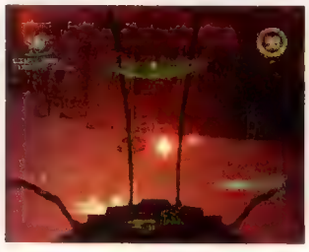
Tutti i marchi e i logo sono dei rispettivi proprietari



G-Police







"Ci sono due tipi di individui – dice Ray Liotta allo sceriffo Freddy Heflin/Stallone, il corpo sfatto dall'alcool, lo sguardo ebete – *I fanatici dei videogiochi e i fanatici del flipper*". L'azzardata analisi sociologica è tratta da *Copland*, western post-moderno apparso nelle sale cinematografiche italiane ad ottobre. Con altrettanta semplificazione, potremmo dire che ci sono due tipi di simulatori di volo. Quelli realistici e quelli *arcade*. Questo prima dell'uscita di *G-Police*. Già, perché l'ultima produzione Psygnosis trascende entrambe le categorie.

La trama: *G-Police* mette in scena una Terra duramente provata da un'interminabile crisi energetica. Nel 2097 le risorse del pianeta sono prossime all'esaurimento tant'è che le speranze della razza umana dipendono esclusivamente dalle colonie spaziali. Ma anziché unire gli sforzi, le onnipotenti multinazionali che controllano il commercio intergalattico hanno dato inizio a un conflitto interplanetario per assicurarsi il dominio del sistema solare. Le due più importanti sono Krakov e Nanosoft. Al fine di evitare la ribellione delle colonie – che reclamano con sempre maggiore veemenza l'indipendenza dalla madrepatria – la coalizione delle *corporations* più forti crea una milizia armata fino ai denti, la G-Police. L'azione si svolge su Callisto, una delle lune di Giove nonché colonia terrestre tra le più turbolente. Nel ruolo del cadetto Jeff Slater abbiamo a disposizione l'Assault Gunship 60 Havoc, un elicottero ultra sofisticato per pattugliare le strade dell'avveniristica cittadina. A metà tra *Blade Runner* e *Tuono Blu*, *G-Police* è il primo simulatore di volo *arcade* che consente di sorvolare scenari ad alta densità di popolazione, facendo lo slalom tra grattacieli, ponti, veicoli di trasporto urbano e altro ancora.

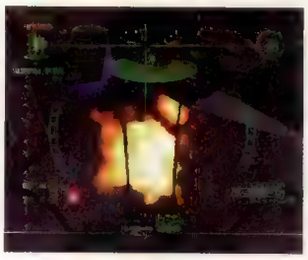
Il gioco: annunciato nel settembre del '95 e posticipato per ben due anni, *G-Police* è una sorta di *Thunderhawk* all'ennesima potenza. Il gioco è suddiviso in cinque scenari principali, a loro volta articolati in trentacinque differenti missioni. Gli obiettivi da portare a termine sono eterogenei: dare la caccia ai terroristi, proteggere importanti autorità e membri della polizia, sventare attentati o eliminare personaggi ritenuti "scomodi" dai dirigenti delle maggiori multinazionali. Ogni città è suddivisa in diversi compartimenti, alcuni dei quali non sono sorvolabili. Svariate sezioni metropolitane sono connesse tra loro da gallerie.

L'esplorazione non è la componente determinante del gioco: è fondamentale attenersi alle direttive della centrale e portare a termine le missioni nel minor tempo possibile. I messaggi (in italiano) ci ricordano costantemente gli obiettivi. Portando a termine un certo numero di missioni (cinque, in genere) veniamo premiati con una scena animata di grande impatto.

Informazioni extra: non è contemplata l'azione simultanea per due *players* umani. È possibile salvare la propria posizione di gioco dopo aver completato un certo numero di missioni. È stato adottato il consueto sistema di *password*. Il gioco occupa due CD-Rom. Detto questo, passiamo alla...

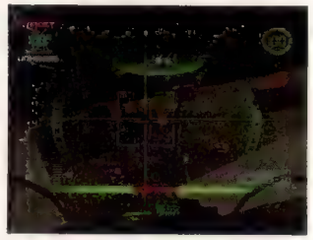
..Grafica

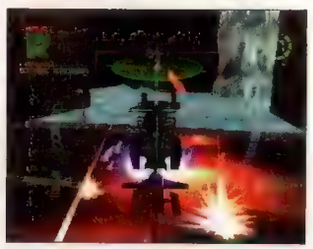
Alti e bassi. Un'eccezionale introduzione ci rivela le vere ragioni per cui Jeff Slater è entrato a far parte del corpo speciale della G-Police (non le riveliamo per non rovinarvi la sorpresa). Il gioco vero e proprio è un intenso ed emozio-



Titolo : G-Police
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

E' BELLISSIMO INSEGUIRE UN AVVERSARIO, COLPIRLO ALLE SPALLE E VEDERLO SCHIANTARSI CONTRO UN PALAZZO.

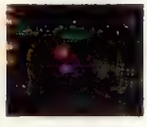


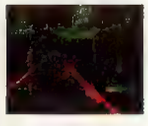


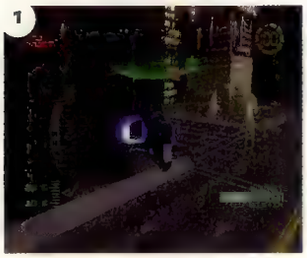
nante sparatutto tridimensionale che si svolge tra i grattacieli di futuristiche megalopoli *à la Blade Runner/Strange Days*. La chiave di volta dell'intero progetto è quindi l'*engine*. ***G-Police*** si avvale di uno dei motori più ambiziosi mai visti su Sony PlayStation. Gli sviluppatori hanno effettivamente spremuto l'*hardware* del 32-bit Sony per ottenere qualcosa di poderoso. Purtroppo, le aspettative sono andate in parte disattese. Gli scenari sono estesi e vari, ma sfortunatamente la visuale di gioco è eccessivamente ridotta, il che rende l'esperienza ludica davvero frustrante. ***G-Police*** appartiene a quella ristretta categoria di prodotti per console che offrono al giocatore la possibilità di modificare i parametri grafici e la risoluzione su schermo. In questo modo, si può ottenere un discreto compromesso tra grafica e fluidità del gioco, estendendo la linea di orizzonte e sacrificando le animazioni. Ciò nonostante, il problema di fondo – visuale penalizzante – resta. Gli edifici sono ottimamente ricostruiti e non mancano gigantesche insegne pubblicitarie elettroniche (vedi riquadro). Il traffico cittadino è sorprendentemente realistico. La città sembra effettivamente "viva", animata, caotica come Milano in un qualsiasi giorno feriale e festivo. È quantomeno rassicurante e allo stesso tempo terribilmente deprimente apprendere che il futuro non sarà molto diverso dal presente... Del resto, Ballard va dicendo da anni che il futuro è morto... Il *design* metropolitano è persino più convincente di quello di ***Syndicate Wars***. Gli effetti di *pop-up* (i.e. apparizione simultanea, non scalare di poligoni) sono purtroppo presenti. Ora, se su Nintendo 64 gli sviluppatori non esitano a ricorrere all'effetto nebbia per mascherarli, qui sono stati usati cromatismi particolarmente scuri. Del resto, l'ambientazione non è casuale. Psygnosis ha scelto Callisto, il satellite di Giove la cui distanza dal Sole è cinque volte maggiore rispetto a quella della Terra. In altri termini, i raggi solari che illuminano la sua superifice sono molto più deboli rispetto a quelli che abbronzano i terricoli. Per intere settimane, inoltre, Callisto non viene illuminata del tutto. Se la costante oscurità contribuisce a creare un'atmosfera del tutto particolare, è altrettanto vero che si tratta di un mascheramento di una deficienza tecnica e/o di sviluppo... Sono inoltre presenti effetti di spixellizzazione e di distorsione delle *texture*, specie quando ci si avvicina ai palazzi. Deludente, se si considera che ***G-Police*** ha richiesto oltre due anni di programmazione. I casi sono due: o i programmatori hanno cozzato contro limiti tecnici, oppure non sono stati in grado di ovviare a un problema non irrilevante. In entrambi i casi, la cosa non ci entusiasma.

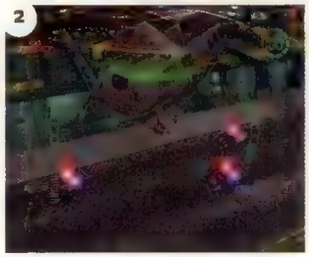
Semplicemente splendidi gli effetti speciali. Le esplosioni a tutto schermo sono spettacolari. I palazzi non possono essere distrutti (***Blast Corps*** era tutta un'altra cosa...) con l'armamento di partenza, ma tutto il resto – civili compresi – può essere tostato nei modi più atroci. Il gioco offre svariate inquadrature: a tutto schermo, sopraelevata, esterna, dall'abitacolo. Non male.
Non mancano poi alcuni tocchi di classe come il negozio di ciambelle virtuali o il *sexy shop* negli scenari più avanzati.
L'ottima colonna sonora techno si sposa perfettamente con l'azione frenetica e intensa, ma risalta soprattutto il commento sonoro in italiano. Man mano che si procede nel gioco, il livello di difficoltà cresce a livello esponenziale. I droidi avversari sono degli ossi duri. L'azione è sempre dannatamente frenetica. ***G-Police*** è un prodotto che richiede un sacco di pratica: il livello di difficoltà medio-alto e il metodo di controllo non istintivo comportano un notevole investimento temporale. In compenso, non finirete il gioco in un paio di giorni: vista l'impossibilità di giocare in coppia, l'unico modo di assicurare un minimo di longevità era complicare le varie missioni. È fondamentale adottare una strategia di combattimento vincente: una volta che avete capito il trucchetto, le cose filano via lisce come l'olio, un po' come in *X-Wing* per PC.
Il bello di ***G-Police*** è che offre un *gameplay* molto vario. Le missioni sono varie e articolate. Inseguendo un pericoloso criminale ci ritroviamo di fronte a due gigantesce navi da combattimento nemiche apparse dal nulla. Fuggire è pressochè impossibile: il minimo che possiamo fare è ingaggiare un com-

LE DIFFERENTI VISUALI CONSENTONO DI SEGUIRE I COMBATTIMENTI DA OGNI ANGOLAZIONE POSSIBILE E IMMAGINABILE.









SLATER PUÒ CONTARE SULLA COLLABORAZIONE DI ALTRI G-COPS CHE PATTUGLIANO GLI OLTRE CINQUANTA SCENARI DIFFERENTI DI CALLISTO. SE ATTACCATI DAI TERRORISTI, RISPONDONO AL FUOCO CON GRANDE RAPIDITÀ. INOLTRE, NELLE MISSIONI AVANZATE, SLATER È AFFIANCATO DA UN ASSISTENTE DI VOLO VIRTUALE CHE LO ASSISTE IN BATTAGLIA. ISTRUITELO SUGLI OBIETTIVI E SI LANCERÀ ALL'ATTACCO CON LA STESSA INCOSCIENZA DI UN KAMIKAZE.

G-SHOCK & DIESEL

Ancora una volta, il reparto *marketing* di Psygnosis ha fatto le cose in grande. All'interno del gioco sono state schiaffate insegne pubblicitarie virtuali della linea di abbigliamento Diesel. C'è persino la versione renderizzata del *gigastore* di New York. Parallelamente, Diesel ha prodotto una serie limitata di magliette e giacconi ispirate al tema di ***G-Police***. I negozi della popolare catena, inoltre, hanno installato una serie di *display unit* (PlayStation + ***G-Police***) per intrattenere i clienti tra un acquisto e l'altro. Dopo aver colonizzato i locali più *trendy* del Regno Unito, Sony è partita all'attacco dei negozi di abbigliamento: quando il *software* diventa *softwear*...
Ma non è finita, perché Psygnosis ha stretto un accordo anche con Casio. L'azienda nipponica ha prodotto un numero limitato di orologi al quarzo G-Shock ispirati a ***G-Police***. Come dire: è sempre ora di giocare...

battimento all'ultimo sangue. Altrove dobbiamo fermare un treno in corsa carico di esplosivi... Le prime quindici missioni sono abbastanza semplici. Poi le cose cominciano a farsi terribilmente caotiche.

Il Metodo di Controllo

La prima esperienza di volo è totalmente deludente. La seconda, anche. L'Havoc non risponde quasi ai comandi, il controllo è tutt'altro che immediato e intuitivo. Ma con un po' di pazienza si comincia a entrare nell'ottica del gioco. Fortunatamente è stata inserita l'opzione di pratica, indispensabile per imparare a padroneggiare il mezzo. La modalità di allenamento è suddivisa in cinque momenti che culminano in un combattimento in volo (*dogfight*). ***G-Police*** supporta il pad analogico Sony, anche se non sono convinto che il nuovo *controller* faciliti le cose. Anzi, mi sono trovato meglio con il pad digitale. Nei combattimenti più intensi, la doppia manopola risulta disorientante. La sensibilità di *default* è troppo elevata e non è possibile alterarla in alcun modo. Ridurre il *frame rate* serve a poco o niente. Penso che dovremo aspettare ***Fly By Ware*** (Shiny) per trovare un simulatore di volo che sfrutti appieno le potenzialità del pad analogico Sony...

Le Armi

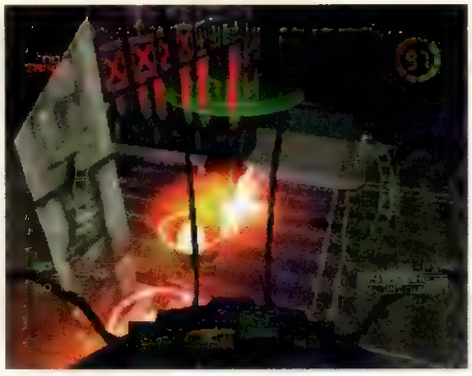
L'Havoc è equipaggiato con una serie di armi devastanti, come il cannone Vulcan o il laser al plasma capace di fondere anche le corazze più resistenti. Il cannoncino spara dieci colpi da 30 mm al secondo. Per facilitare le cose, ogni decimo colpo sparato è accompagnato da un razzo tracciante che illumina la traiettoria dei colpi. Interessanti i missili ad alto potenziale dirompente che proseguono la loro corsa anche dopo aver colpito un primo bersaglio, per poi esplodere in un migliaio di schegge. E' persino possibile sparare fino a otto missili contemporaneamente grazie ad un apposito *booster*. Il "grappolo" di missili è particolarmente utile quando si tratta di spazzare via una formazione di velivoli nemici. Non va infine dimenticata la super-bomba da una tonnellata in gradi di radere al suolo interi palazzi. Eccellenti gli impulsi elettromagnetici che paralizzano la strumentazione dei mezzi nemici, rendendoli vulnerabili ai vostri colpi. Man mano che si prosegue nel gioco è possibile raccogliere e utilizzare altre armi. Dovete fare particolare attenzione a non colpire civili: ricordatevi che siete dei tutori dell'ordine e non dei maniaci sanguinari. Il numero delle vittime viene visualizzato sullo schermo al termine delle missioni, quindi andateci piano...

Passare da un'arma all'altra è relativamente semplice: basta tenere premuto un tasto e usare la freccia direzionale per selezionare quella cha fa al caso nostro. Gli avversari sono aggressivi e determinati sin dalle prime missioni. All'inizio non è facile colpirli, perché si muovono a grnde velocità. Le vie cittadine sono strette e i nemici usano i palazzi come scudo. In generale, anziché tentare di avvicinarsi il più possibile e sparare a botta sicura, è consigliabile fare un uso frequente dei missili teleguidati con i nemici più laidi e utilizzare il cannoncino e i missili normali con quelli meno ostici. L'Havoc può restare sospeso in aria grazie a potenti retrorazzi. Questo vi consente di colpire l'obiettivo praticamente da fermi. Il sistema di *targetizzazione* è facilitato dall'inquadratura variabile e da uno speciale mirino che misura in tempo reale la distanza che vi separa dal bersaglio. È necessario provvedere a ri-armare l'elicottero al quartier generale per non rimanere a secco nel momento più delicato del combattimento. Le prime missioni sono relativamente semplici: si tratta, ad esempio, di verificare che i cargo non trasportino armi e altri oggetti illegali. Il computer di bordo dell'Havoc è in grado di scannerizzare il contenuto e dare informazioni in tempo reale.

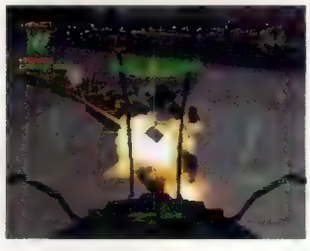
Concludendo

Negli ultimi tempi, le testate specializzate hanno preso la brutta abitudine di effettuare confronti diretti tra le versioni 3Dfx e PlayStation dei medesimi titoli. Pochi si sono soffermati sul fatto che la scheda acceleratrice per PC ha un prezzo di vendita al pubblico superiore a quello di una PlayStation. Quasi nessuno sembra essere consapevole del fatto che 3Dfx è un mero componente di una piattaforma dai costi mostruosamente più alti rispetto alla console Sony. Comunque, com'era lecito attendersi, la versione accelerata vanta una cosmesi nettamente più definita e spettacolare della controparte console. Il contrario avrebbe fatto notizia. I veri difetti della versione PlayStation di ***G-Police*** non sono grafici, bensì ludici. Un metodo di controllo lacunoso (come dicevamo, a differenza di ***Air Combat 2*** non è possibile modificare la sensibilità del pad analogico, anche se qui i tempi di reazione sono molto più ridotti), la mancanza di profondità e l'assenza di una modalità a due giocatori rappresentano i limiti maggiori di un prodotto comunque interessante. Avremmo inoltre preferito una maggiore libertà di movimento all'interno degli scenari. In alcune fasi, la sensazione di claustrofobia digitale si fa quasi insostenibile, anche se probabilmente è quello che gli sviluppatori cercavano. Ancora una volta, la cosa potrà non piacere a molti. Un consiglio: se potete, noleggiatelo prima di acquistarlo.

MBF



Il pericolo non viene solo dal cielo: tenete costantemente d'occhio le vie cittadine, perché i terroristi hanno a disposizione anche cingolati.



Il cannone al plasma si carica come il beam di* R-Type *e ha una potenza distruttiva superiore a quella di qualunque missile.

Commento **Dopo una sequela di titoli poco ispirati, Psygnosis torna sulle scene videoludiche con un titolo innovativo nella forma e nei contenuti. Purtroppo il gioco ha qualche pecca di troppo – metodo di controllo e una visibilità limitata *in primis* – che ne compromettono la qualità. *G-Police* resta un buon titolo e se siete alla ricerca di uno sparatutto fuori dagli schemi, avete trovato il vostro gioco. *Colony Wars*, comunque, è tutto un altro mondo...**

Pro...

- *Azione intensa e coinvolgente*
- *Elevato numero di missioni*

Contro...

- *Frequenti effetti di spixellizzazione*
- *Metodo di controllo discutibile*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**78**
Longevità	**84**
Originalità	**88**

82

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
D.Nuken 3 D	L.	99.000
MDK	L.	99.000
Castelvania	L.	99.000
Test Drive 4	L.	99.000
Ace Combact 2	L.	99.000
Pandemonium 2	L.	99.000
Crash Bandicat 2	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Lost World	L.	99.000
Odd World	L.	99.000
Parappa The Rapper	L.	99.000
Time Crisis + gun	TELEFONARE	
Tomb Raider 2	L.	99.000
Hercules	TELEFONARE	
War Craft II	L.	99.000
Agent Amstrong	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Fighting Force	L.	99.000
Tetris	L.	99.000
Final fantasy VII (EUR)	L.	99.000
Resident Evil D.C. (EUR)	L.	99.000
Actua Tennis	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Kart Duel	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
Apocalypse	L.	99.000
Rapid Racer	L.	99.000

GIOCHI Sega Saturn

Desire (V.M. 18)	L.	179.000
The Literary Frangment (V.M. 18)	L.	149.000
Samurai Shadown IV	L.	129.000
V-Force (3CD+VHS)	L.	139.000
Street Fighter VS. X -Men+Ram	L.	139.000
Sonic R	L.	129.000
Duke Nuken SD	L.	129.000
Touring Car	L.	129.000
Featuring Virtua	L.	129.000
Dodon Pachi	L.	129.000
Cotton II	L.	129.000
Maho Gakuen Lunar	L.	129.000
Bomberman Fight	L.	129.000
Fightin Force	L.	119.000
Dead or Alive	L.	119.000
Last Bronx	L.	109.000
Groove on Fight + Ram	L.	99.000
Waku Waku 7 + cartuccia	L.	99.000
Fighter's History + RAM	L.	99.000
Tunder Force V	TELEFONARE	
Willy Wombat	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shienryu	L.	99.000
Tokimeny Drama Series	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy J	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Super Puzzle Fig. 2 Turbo	L.	50.000
Spot Goes to Hollywood	L.	50.000
Firo & Klawd	L.	50.000
Speedster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3 CD)	L.	50.000
Epidemic	L.	50.000
Iron &Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po' Ed	L.	50.000
Hexen	L.	50.000
Crusader no Remorse	L.	50.000
Rebel Absolut 2	L.	50.000
Need for Speed 2	L.	50.000
Porsche Challange	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Madden 98	L.	185.000
NFL '98	L.	180.000
Goemon	L.	170.000
Top Gear Rally	L.	170.000
Mace the Dark Age	L.	170.000
Golden Eye	L.	169.000
Clay Fighter 63 1/3	L.	169.000
J League Eleven Beat	L.	169.000
Bomberman 64	L.	160.000
Go go Trouble Maker	L.	150.000
League Perfect Striker	L.	149.000
Lamborghini 64	TELEFONARE	
D D King Racing	TELEFONARE	
Nagano Winter Olympic	TELEFONARE	
Rave Limit	TELEFONARE	
Blade & Barrer	TELEFONARE	
Virtual Hiryuno -Ken	TELEFONARE	
Aero Gauge	TELEFONARE	
Mission Impossible	TELEFONARE	
Hexen	L.	139.000
Wild Choppers	TELEFONARE	
Blast Dozer	L.	119.000
Doramon	L.	119.000
Multi Racing Challenge	L.	109.000
Fifa 64	L.	99.000

OFFERTISSIME Sega Saturn

Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum Gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
El Hazard	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

NEO GEO

KING OF FIGHTER 97 ... disponibile

GIOCHI Sony Playstation Jap

Street Fighter Ex Plus	L.	139.000
Marvel super Heroes	L.	139.000
Gundam 0079	L.	139.000
Final Fantasy VII	L.	139.000
J'S Racing	L.	139.000
Bloody Roar	L.	139.000
Hyper Tag Mach	L.	139.000
Blue Sabre Knights	L.	139.000
Project Gaiaray	L.	139.000
Dragon Ball GT	L.	129.000
Metal Slug	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Street Fighter Collection	L.	129.000
Einhander	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Senna Kart Duel II	TELEFONARE	
J Adv.Rock Man (3CD)	TELEFONARE	
Z Gundam	TELEFONARE	
Bomberman World	TELEFONARE	
Winter Sport Nagano	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Toshinden 3	L.	50.000
Ray Tracer	L.	50.000
Vandal Hearts	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Shadow Struggle	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO (PSX-SS-N64)	**L.**	**150.000**
Arcade Shark Stik N64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	**L.**	**45.000**
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX SS	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cable Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad Analogico PJX	TELEFONARE	

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTA

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

MODEL KITS

Gundam XXX G-00450	L.	89.000
Gundam MSZ 006	L.	49.000
Zaku II MS 06R 1	L.	49.000
Zaku II MS 06S	L.	49.000
Gundam NRX 0015	L.	40.000
Patrol Labor XO	L.	40.000
Patrol Labor 7B-2B	L.	40.000
Patrol Labor AV 98	L.	40.000
Tekkaman Blastor	L.	40.000
Gundam GX 9900 DV	L.	34.000
Gundam GX 9900	L.	34.000
Gundam GT 9600	L.	34.000
Daughtress DT 6800	L.	34.000

CONSOLE

Sony Playstation Value Park Universale	L.	450.000
Sony Playstation Universale	L.	400.000
Sega Saturn Jap + 2 giochi	L.	400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L.	389.000
Sony Playstation Value Park	L.	349.000
Sony Playstation PAL	L.	299.000

ORARIO

mattino 9,30 - 12,30

pomeriggio 15,30 - 19,30

APERTO ANCHE LA DOMENICA

GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

BUONE FESTE

GO GO GAMES

P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)

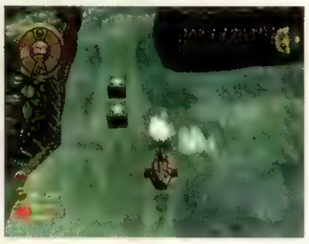
TEL. e FAX 071/65188

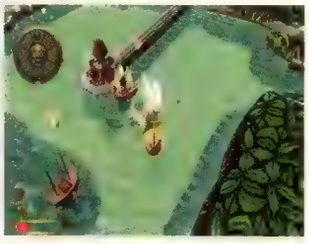
POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

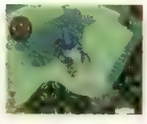
NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

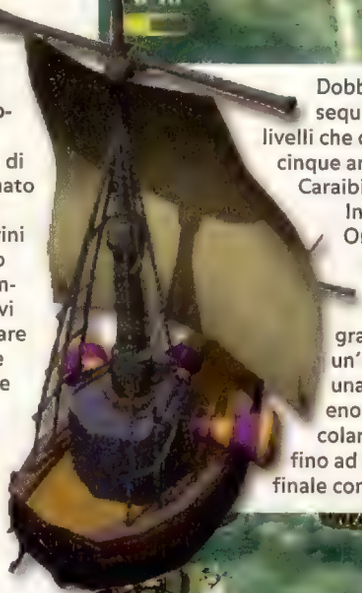
Overboard!





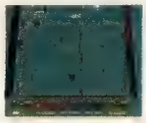
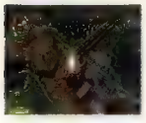
In the town where I was born, lived a man who sailed to sea" cantavano i Beatles qualche decina di anni fa. Una colonna sonora che si sposa perfettamente all'ultima produzione Psygnosis. Metà sparatutto, metà puzzle, *Overboard!* è un giochino che esce dai luoghi comuni videoludici. Il rischio che ci si trovi di fronte a un prodotto che non è né carne né pesce, tuttavia, c'è. Risultato? La fame (videoludica) non decresce... *Overboard!* ci permette di guidare un vascello armato fino ai denti attraverso una serie di scenari marini colmi di insidie. Saremo impegnati in furiosi combattimenti contro le navi nemiche, dovremo evitare i mostri marini, vortici e altri pericoli "naturali" e contemporaneamente raccogliere svariati *power-up*. Uno degli obiettivi principali di *Overboard!* è catturare i porti avversari che sono protetti da torrette e da navi. Lo scopo del gioco è eliminare il mavagio pirata Blowfleet e la sua ciurma. Il gioco è di una semplicità disarmante.

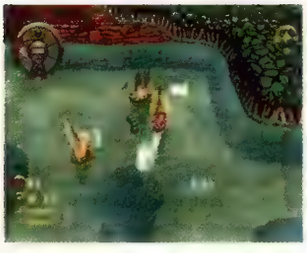
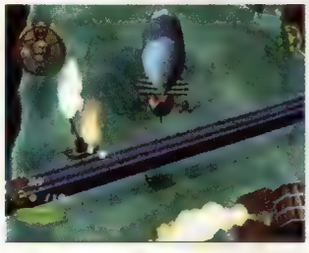




Dobbiamo completare sequenzialmente i tre livelli che caratterizzano le cinque aree principali: Caraibi, Inca, Artico, Industriale e Medio Oriente. Tra una sezione e l'altra, ci confronteremo con un boss di grandi dimensioni: un'aragosta gigante, una statua inca, un enorme mostro tentacolare, una città volante fino ad arrivare allo scontro finale con il Genio della Lampada della tradizione fiabesca. All'interno di ogni livello sono presenti un certo numero di villaggi nemici da conquistare. Non mancano *checkpoint* che consentono di ripartire – all'interno del livello – dal punto in cui si è persa una nave. In ogni momento della partita possiamo visualizzare su schermo una mappa che mostra i nostri progressi all'interno del gioco. Inedite sezioni possono essere rivelate recuperando le bottiglie galleggianti. Il controllo della nave è semplice e intuitivo, fin troppo... La meccanica di gioco tende a diventare presto ripetitiva. In compenso, la varietà dei nemici e dei *power-up* è notevole. Possiamo potenziare il nostro vascello con missili, fulmini

Titolo : **OVERBOARD!**
Casa : **PSYGNOSIS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1-5**
Genere : **AZIONE**

teleguidati, mine, bombe di profondità, lanciafiamme e persino rovesciare in acqua galloni di olio per rallentare i nemici. Non mancano tesori e *kit* medici che ripristinano l'energia persa nei combattimenti. Se la maggior parte dell'azione si svolge sull'acqua, con i giusti *power-up* è possibile trasformare il vascello in una sorta di dirigibile, ma solo per qualche istante. Di tanto in tanto ci ritroviamo coinvolti in autentiche battaglie navali contro intere flotte avversarie. Nel tentativo di pepare un pochino il *gameplay*, i programmatori hanno inserito momenti di azione vera e propria, come frenetiche raccolte di bonus, manco fossimo a una castagnata oratoriana. Iniziativa lodevole, anche se il problema di fondo – la ripetitività dell'azione – resta. ***Overboard!*** dà il meglio di sé nella modalità collettiva. Il gioco infatti supporta il *multitap* Sony: fino a cinque giocatori umani possono partecipare all'azione. Sono stati inseriti una decina di livelli "*deathmatch*": qui lo schermo non scrolla, ma pone tutti i giocatori su un'unica schermata.

In ***Overboard!*** l'enfasi è stata data all'elemento *arcade* rispetto a quello simulativo. Il che non è negativo di per sé, solo che in questo modo non viene minimamente simulato il movimento del galeone. Il controllo del vascello è ottimo, ma non varia in modo rilevante nel corso del gioco. Vento e acqua non sembrano influire significativamente sui movimenti del mezzo.

Il livello di difficoltà cresce progressivamente sino a diventare quasi impossibile nelle ultime sezioni, cosa di cui beneficia la longevità complessiva del gioco. E' comunque prevista l'opzione di salvataggio (ogni venti livelli). Il fatto è che si riparte con un numero di vite identico a quello che avevamo quando abbiamo effettuato il salvataggio. In altri termini, spesso finiamo per giocare con una sola nave con la quale – ve lo assicuro – non si va troppo lontano.

Uno in più!

La componente grafica, in compenso, è molto curata. L'isometria è arricchita da ombreggiature ed effetti di illuminazione davvero ben fatti. Gli effetti di trasparenza dell'acqua sono più convincenti di quelli di ***Rapid Racer***. Le animazioni delle navi sono ottime. Per certi versi, ***Overboard!*** ha un look sedicibittiano, ma - se devo dirla tutta - è una delle caratteristiche del gioco che ho maggiormente apprezzato.

L'accompagnamento sonoro è standard. Non eccelle, ma non disturba nemmeno. Non manca l'*humor* tipico delle produzioni inglesi: quando una nave prende fuoco, l'equipaggio si butta in acqua urlando a squarciagola. I tapini ricordano moltissimo i mitici lemmings. Il minimo che possiate fare è salvarli: oltretutto, venite premiati con energia extra. Ancora una volta, l'unico vero limite del gioco è una struttura che rischia di stancare già dopo un'oretta. Dopo aver distrutto una decina di torrette, evitato una dozzina di seghe rotanti ed affondato un godziliardo di navi, non resta che confrontarsi con un nemico che nessun *power-up* riesce a sconfiggere: la noia. ***Overboard!*** è un po' come il pesce: dopo tre giorni comincia a puzzare. Se si eccettua DMA Design, gli sviluppatori europei sembrano incapaci di creare *puzzle games* avvincenti: se state cercando qualcosa di paurosamente giocabile vi consiglio di aspettare ***Puzzle Bobble 3*** o il nuovo ***Bomberman***. Concludo sottolineando che la versione americana di ***Overboard!*** si intitola ***Shipwreckers!***. A parte la differente titolazione, non sussistono differenze significative tra i due giochi. Sfortunatamente...

J.A.

L'ARSENALE DI OVERBOARD! È ABBASTANZA VARIO: SI DAI SOLITI CANNONI LATERALI DI CUI SONO DOTATE TUTTE LE NAVI PIRATA A LANCIAFAMME E MISSILI DALLA PORTATA DEVASTANTE.

Commento ***Overboard!*** **aveva tutte le carte in regola per diventare un piccolo classico: giocabilità semplice e immediata, grafica molto ben definita, possibilità di gioco collettivo. Purtroppo, la ripetitività dell'azione e la paradossale mancanza di varietà lo rendono presto noioso. Il meccanismo affonda-navi-conquista-porti è schematico fino all'eccesso e nemmeno l'opzione** ***multyplayer*** **mi è parsa convincente. La sindrome di** ***Return Fire*** **ha colpito ancora...**

Pro...

- *Giocabilità immediata*
- *Cosmesi originale*

Contro...

- *Azione monotona e ripetitiva*
- *Metodo di salvataggio irrazionale*

La pagella...

Grafica	**87**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**73**
Longevità	**78**
Originalità	**93**

73

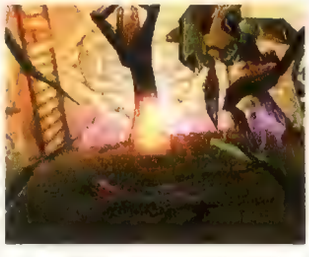
Shadow Master

SHADOW MASTER *SFRUTTA ALLO SPASIMO IL NUOVO CONTROLLER ANALOGICO. E' UNO DEI POCHI TITOLI A IMPIEGARE I TASTI L3 ED R3 (POSTI ALL'INTERNO DEI DUE STICK) RISPETTIVAMENTE PER SELEZIONARE LE ARMI E GUARDARE IN ALTO O IN BASSO.*

Quali sono i vantaggi della clonazione? Qual è l'aspetto del plagio videoludico che lo rende meno condannabile di quanto dovrebbe essere? La rinuncia a creare qualcosa di nuovo per riproporre un vecchio *concept* di successo indirizza alla questione meramente estetica tutti gli sforzi di artisti e programmatori, aiuta a spingere le potenzialità del sistema verso il limite massimo, crea nuovi paradigmi grafici immolando la creatività sull'altare della tecnica.

Uscito praticamente in sordina, senza il beneficio di uno spazio decente nel flusso di *news* e *previews* della stampa specializzata, ***Shadow Master*** di Psygnosis è un fulgido esempio di questa abitudine ad impiegare il solido terreno del clone come banco dimostrativo delle abilità tecniche dello sviluppatore (in questo caso Hammerhead).

Non è facile immaginarsi un ulteriore miglioramento estetico del ***Doom***-clone dopo aver visto l'offerta copiosa di effetti grafici in ***Shadow Master***. Da questo punto di vista, il bello ma ripetitivo ***Tunnel B1*** (di Ocean/Neon, *check* SPC n° 30) decade dalla carica di paradigma, passando allo *shooter* Psygnosis il testimone del motore grafico più all'avanguardia del momento. Rispetto al titolo di Neon, ***Shadow Master*** aumenta l'estensione del campo visivo, sostituisce agli angusti tunnel monodirezionali una vasta gamma di ambientazioni a cielo aperto percorribili nelle tre dimensioni, raddoppia gli effetti di luce ed ombre mantenendo costanti i canonici 30 *fps* anche con sette/otto nemici poligonali sullo schermo.



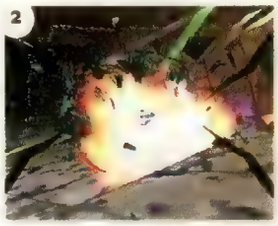
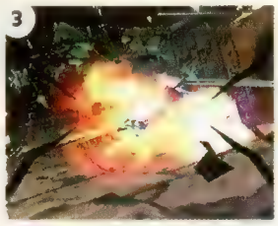
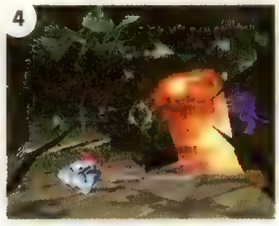
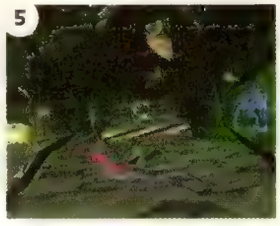
Ogni colpo è identificato dall'*engine* come una sorgente di luce indipendente che illumina pareti, soffitti e nemici durante il suo viaggio verso l'obiettivo, la cui esplosione non è avara di effetti extra. La sommatoria di luci policrome durante uno scontro infuocato produce effetti caleidoscopici di rara bellezza. Le *texture* metalliche abbondano sui *pod* e sulle armi dei nemici, conferendo quel tocco di realismo in più allo già strabiliante effetto scenografico totale. Una sorprendente realizzazione delle irrequiete superfici acquose richiama alla memoria le *performance* di ***Waverace 64***. Una vera chicca.

Design

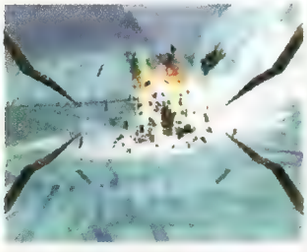
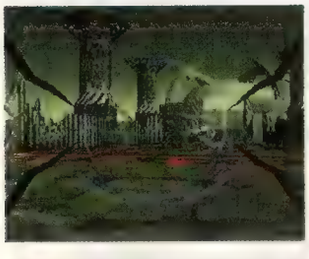
La trama, inutile dirlo, non merita alcuna attenzione o approfondimento e pone il giocatore a bordo di un fuoristrada corazzato destinato a guadagnare l'uscita di 13 livelli d'azione frenetica popolati da agguerrite unità nemiche sapientemente dislocate al fine di produrre non pochi brividi lungo la schiena del giocatore. Le armi a disposizione aumentano e si potenziano in modo permanente nel corso dei livelli, manmano che il giocatore raccoglie i *pod* relativi. Un cannone laser a doppia canna sottoposto all'unico handicap dell'*overheat* e una serie infinita di nuclei energetici di grande potenza sparati da un cannone al plasma costituiscono i primi mezzi offensivi a disposizione. Granate, missili, un mitragliatore e un devastante *beam* ad anelli paralleli concentrici verranno forniti nel corso della partita chiedendo al giocatore di essere alimentati con le munizioni sparse nei livelli o rilasciate dai nemici uccisi. Un sofisticato *HUD* (*Head Up Display*) mostra in un'unica schermata trasparente la condizione degli scudi, il livello di munizioni dell'arma impiegata, il grado di surriscaldamento del cannone laser, un radar indicatore dei nemici più prossimi nonché una deliziosa riproduzione pseudo-olografica di quelli inquadrati dal mirino. Sebbene inferiori per numero rispetto alle produzioni similari, i livelli di ***Shadow Master*** godono di un *design* impeccabile e variegato, frutto del talento artistico di Rodney Matthews, famoso illustratore *fantasy*. Estese zone panoramiche circondate da complessi *hi-tech* si alternano a inquietanti grotte sotterranee custodi di templi

ALCUNE ESPLOSIONI PRODUCONO ONDE D'URTO CAPACI DI SBATACCHIARE IL NOSTRO FUORISTRADA DA COMBATTIMENTO.

Titolo : **SHADOW MASTER**
Casa : **PSYGNOSIS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1**
Genere : **SPARATUTTO**

antichi, intervallati da terrorizzanti corridoi *Alien-like*. La sensazione di pilotare un mezzo su gomme viene esaltata da un terreno mai piano, ma in costante mutazione con frequenti saliscendi, pieghe, asperità e quant'altro favorisca differenti gradi di sballottamento della visuale. Ogni singolo cunicolo non si estende mai in linea retta per più di due metri, ma gode delle medesime distorsioni strutturali di cui sopra, impiegate al fine di sorprendere il giocatore con agguati nemici da attacco cardiaco. La diversificazione scenografica di ***Shadow Master*** non si esprime solo fra un livello e l'altro, ma anche nel corso dei livelli stessi favorendone la credibilità e gratificando l'opera esplorativa del videogiocatore con continui aggiornamenti di spazi e volumi ambientali.

Non è raro, infatti, cominciare un livello all'aria aperta, passare attraverso una fortezza, scendere per alcuni corridoi e concluderlo in una stanza sotterranea. In virtù di quest'estrema varietà di *texture* e dimensioni spaziali il giocatore non rischia mai di perdersi nella vastità di ogni *stage*, conosce sempre la sua esatta posizione tanto da rendere insignificante e comprensibile la latitanza di una mappa *on-screen*. Il *background* musicale offre temi di buona fattura, ma a tratti "fuori fase" rispetto all'azione e spesso troppo invasivi e la loro soppressione a vantaggio dei bellissimi effetti sonori (esaltati dal *Dolby Surround*) e una silenziosa atmosfera di tensione, diventa presto inevitabile.

Missioni?

Sebbene un *briefing* introduca ogni *stage* di ***Shadow Master***, è obiettivamente difficile definire la struttura di gioco come "suddivisa in missioni". Tale sarebbe se ogni ragguaglio *pre-stage* non avesse come oggetto la distruzione di obiettivi che è comunque necessario eliminare per aprire un passaggio determinante al fine di completare il livello. Chiedere al giocatore di abbattere un determinato obiettivo prima di uscire dallo *stage* quando farlo è il solo modo perché il portale d'uscita si apra, trasforma gli obiettivi in semplici interruttori e niente più. In questo senso il *briefing* assolve solo il compito di fornire una struttura narrativa al gioco, bene accetta, ma da non sopravvalutare. Più in generale è l'intelligente dislocamento di *switch* e passaggi a fare di ***Shadow Master*** uno *shooter* in soggettiva dalla componente esplorativa accattivante e coinvolgente. L'unico modo per uscire dal livello è esplorarlo tutto, ammirarne la sua vastità e varietà, col pretesto di premere un interruttore sistematicamente lontano dalla porta che apre, mostrata, al momento dell'attivazione, da un breve stacco della telecamera che affranca il giocatore dal vagare senza meta alla ricerca di nuovi passaggi disponibili. Sebbene avaro di locazioni segrete, ***Shadow Master*** offre talvolta piccoli *puzzle* da risolvere per accedere alle aree successive.

Intelligenza Artificiale

Una delle caratteristiche più comuni dei cloni di ***Doom*** è la deprimente latitanza di una decente *routine* di intelligenza artificiale e ***Shadow Master*** non fa eccezione. I nemici si lanciano in ciechi inseguimenti a fuoco spianato appena colpiti o avvistati, limitandosi a eseguire movimenti cadenzati e predefiniti costringendo il giocatore a compiere ripetuti *slide* laterali al fine di tenerli sempre al centro del mirino. Questo comportamento accomuna tutte le razze nemiche (sono circa una ventina) che finiscono per distinguersi unicamente per dimensioni (alcuni sono davvero enormi) e resistenza/potenza. Fastidiosa, inoltre, l'abitudine dei nemici a far fuoco anche se ostacolati da una porta (che non sanno aprire) rendendo al giocatore difficile varcarla senza subire gravi perdite energetiche. I casi in cui i colpi attraversano le porte stesse, infine, sono rari ma dannatamente frustranti. Più che i singoli nemici è la loro sistemazione nei *dungeon* a offrire la reale sfida in ***Shadow Master***. Ogni angolo è sistematicamente dedicato a nascondere nemici in agguato, gli attacchi a sorpresa da tergo sono frequenti in luoghi stretti o vicoli ciechi e anche il sottosuolo può nascondere un nugolo di aracnidi o piante mitragliatrici (!)j, pronti a saltar fuori all'ultimo istante offrendo momenti di sano terrore e panico incontrollato. Esattamente l'opposto di quanto accade al cospetto dei boss finali, tristemente eliminabili girandoci intorno a fuoco spianato.

Salvataggio? No, grazie...

Un aspetto decisamente negativo di ***Shadow Master*** è il sistema di salvataggio. L'accesso alla *memory card* è infatti possibile solo ogni due livelli, costringendo il giocatore a ripetere anche il primo pur avendo lasciato le penne alla fine del secondo (o durante lo scontro col boss finale). Sebbene gli effetti non possano non definirsi utili ai fini della longevità intrinseca del prodotto (che con i suoi soli 13 livelli si ridurrebbe a una giornata), portano spesso a reiterate rivisitazioni di ambienti già assimilati e privi ormai del fascino dell'incognita, percorsi col comprensibile nervosismo di chi ha fretta di tornare al punto già raggiunto con tanta fatica, mosso dalla speranza di superarlo. I sentimenti di pessimismo e fastidio affiorano non poco durante una partita a ***Shadow Master*** inaspriti dalla tendenza a non ricompensare il giocatore a sufficienza (le varie sequenze in CG sono decisamente scarse, così come quella finale).

MORPHEUS

(Foto 1-5) ***I nemici sconfitti esplodono nella nuvola di poligoni di cui sono composti.***

Le texture metalliche abbondano in Shadow Master. Questo pod è solo un piccolo esempio.

Commento **Uno *shooter* in soggettiva onesto, graficamente eccellente, ma concettualmente trascurabile. *Shadow Master* offre un tipo di intrattenimento facile e stereotipato: non trascende i canoni del genere, ma li ripropone in versione extra-lusso. Un *must* per chi vuole solo questo.**

Pro...

- *Engine grafico impeccabile*
- *Ispirato design dei livelli*

Contro...

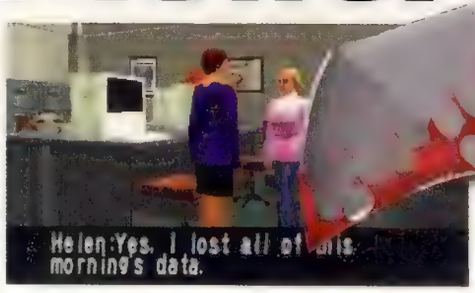
- *Decisamente corto*
- *A tratti frustrante*

La Pagella...

Grafica	**95**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**89**
Longevità	**79**
Originalità	**45**

82

Clock Tower



Uno dei problemi che sorgono una volta realizzato un titolo estremamente popolare è che, in men che non si dica, vengono realizzate da altre *software house* decine e decine di imitazioni. Il brutto è che non solo questi cloni non riescono a raggiungere i livelli qualitativi dell'originale, ma in molti casi si tratta di prodotti di qualità scadente, che cercano di vendere puntando esclusivamente sulla popolarità del genere. A questa categoria di giochi appartiene senza dubbio *Clock Tower*, titolo che può essere tranquillamente etichettato come misera copia di *Resident Evil*.

Il nuovo titolo SCEE è ambientato in una strana magione norvegese in cui, nello scorso secolo, hanno vissuto gli uomini-forbice, gemelli assassini considerati morti da ormai molto tempo. Nuovi omicidi stanno però sconvolgendo la città norvegese e sembra proprio che i fratelli siano tornati a colpire; tocca ovviamente a voi, nei panni di un intrepido investigatore, scoprire quale sia il segreto della casa e risolvere questo mistero. Le ricerche non si svolgono però solo sul luogo dei delitti: dovrete infatti spostarvi anche in altre zone della Norvegia e in Inghilterra per cercare di trovare nuovi indizi, parlare con i vari testimoni e, soprattutto, evitare i pericolosi *scissormen*.

E' davvero un peccato che una trama dotata di spunti abbastanza interessanti sia rovinata da una struttura di gioco piatta e banale. *Clock Tower* infatti si riduce molto spesso a poche azioni: aprire le porte presenti nella casa, entrare nella stanza e guardare i pochi oggetti presenti (se si è fortunati si può anche trovare un altro personaggio...). Al contrario di quanto succede nei grandi classici del genere poi, gli oggetti presenti sono pochi e il loro utilizzo è ovvio e facilmente comprensibile. Gli *scissormen*, che dovrebbero fornire al gioco un elemento horror e rendere l'azione più varia, aggiungono ben poco all'atmosfera. La loro presenza infatti non incute per nulla timore e la loro funzione è simile a quella degli *zombie* in *Resident Evil*: i tapini sono pronti a uccidervi, ma eliminarli o evitarli è fin troppo semplice. Anche nella realizzazione tecnica *Clock Tower* mostra evidenti lacune sia a livello grafico che sonoro. L'azione si sviluppa in una finestra di dimensioni abbastanza ridotte: questo fatto non è nemmeno compensato dalla grafica dei personaggi, particolarmente poco definiti e animati male, e dei fondali, tra i più poveri mai visti su PlayStation. Il sonoro invece può contare su musiche di qualità piuttosto scarsa, mentre alcuni effetti, come il rumore delle forbici in mano agli *scissormen*, sono appena passabili.

UNA COSA È CERTA: I NEMICI IN QUESTO GIOCO SONO FIN TROPPO FACILI DA ELIMINARE.

VA BENE, HO CAMBIATO IDEA SUL MIO TAGLIO DI CAPELLI, MI DIA GIUSTO UNA REGOLATINA...

L'unica caratteristica interessante è la presenza di diversi personaggi da utilizzare: nel tentativo di aumentare la longevità di *Clock Tower* (di solito i giochi del genere, una volta terminati, hanno ben poco da offrire), i programmatori hanno infatti inserito cinque personaggi con i quali è possibile arrivare ai dieci differenti finali a disposizione. Malgrado questo, è evidente che *Clock Tower* sia un titolo mediocre con ben poco da offrire al videogiocatore. Su PlayStation sono presenti senza dubbio titoli di qualità nettamente superiore, questo è poco ma sicuro...

END

Commento **E' difficile trovare in *Clock Tower* un solo aspetto che possa essere considerato positivo: la realizzazione tecnica infatti è tra le peggiori viste ultimamente su PlayStation e la struttura di gioco non offre nulla di nuovo o particolarmente divertente. I nemici e le ambientazioni, che in linea teorica dovrebbero incutere timore e conferire al gioco un'atmosfera horror, falliscono miseramente nel loro intento, tanto che, i poveri *scissormen* suscitano quasi simpatia. Ovviamente la longevità, malgrado la presenza di ben cinque personaggi e dieci finali, risente dei difetti appena citati: chi può avere voglia di giocare a un titolo mediocre solo per vedere una conclusione diversa? Lo scorso anno in Giappone è stato prodotto *Clock Tower 2* ed è stato accolto da recensioni entusiaste: probabilmente era il caso di evitare di convertire il primo episodio e passare direttamente al secondo.**

Titolo : CLOCK TOWER
Casa : SCEE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : AVVENTURA 3D

PRO...
- *Dieci finali differenti*
- *Atmosfera a tratti azzeccata*

CONTRO...
- *Poco curato graficamente*
- *Giocabilità limitata*

LA PAGELLA...

Grafica : **45**
Sonoro : **48**
Giocabilità : **42**
Longevità : **45**
Originalità : **40**

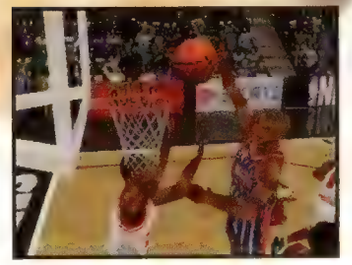
43

NBA LIVE 98

Oltre l'impegno. Oltre l'abilità. Oltre un impenetrabile muro di carne ed ossa. Oltre il canestro, la cruna dell'ago sospesa a 100 piedi di altezza. Oltre schiacciate che fanno risuonare il ferro come un serpente a sonagli. Oltre il desiderio.

O l t r e l a F e d e

C'è NBA Live 98.



OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

www.nba.com

www.easports.com

If it's in the game, it's in the game.™ EA SPORTS

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

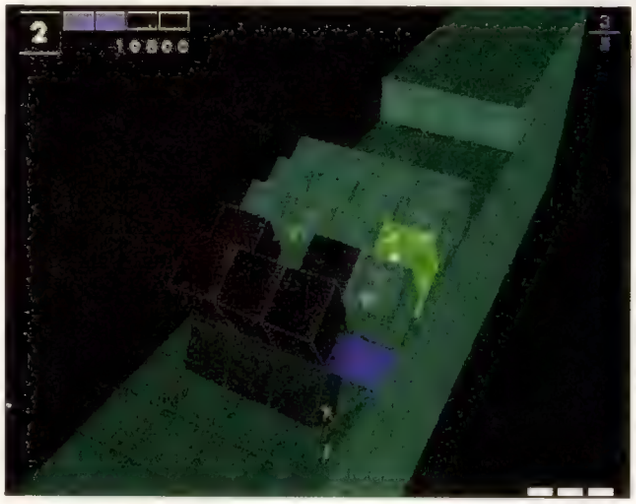
Software in italiano

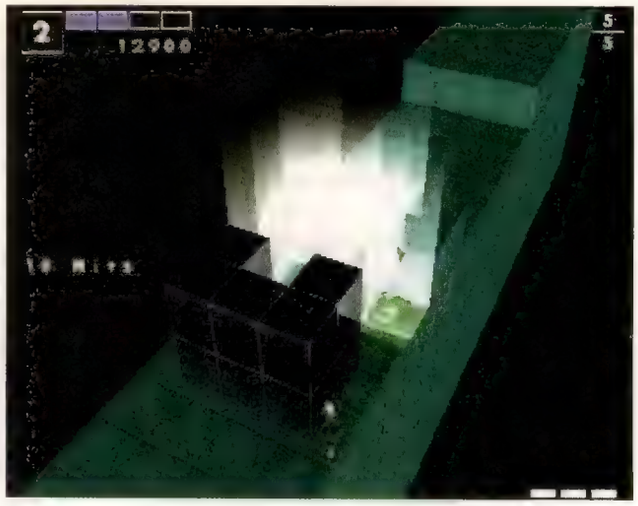
by C.T.O.

http:// www.CTO.it

©1997 Electronic Arts, EA SPORT, il logo EA SPORT, "if it's in the game, it's in the game" e Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati dell'Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. L'NBA e l'identificazione individuale delle squadre NBA utilizzate nel prodotto sono marchi depositati, i progetti sotto copyright ed altre figure di proprietà intellettuale della NBA Properties, Inc. e le squadre rispettive non possono essere utilizzati/e nell'insieme o in parte senza il previo consenso scritto della NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Windows è un marchio depositato o un marchio registrato della Microsoft Corporation negli Stati uniti e/o altri paesi. Tutti gli altri marchi depositati e i nomi depositati sono di proprietà dei rispettivi proprietari. Il simbolo PlayStation e "PlayStation" sono marchi depositati della Sony Computer Entertainment Inc. SEGA e SEGA Saturn sono marchi depositati della SEGA ENTERPRISES Ltd Il logo N64 è un marchio registrato della Nintendo America Inc

Kurushi





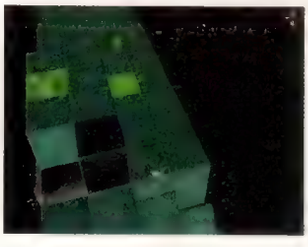
Eccovi lì, persi nello spazio, tentando di sistemare i blocchi che vi piovono addosso.

Guarda un po' chi si rivede, un *puzzle game*: In un periodo in cui le uscite per PlayStation sono davvero numerosissime, si avvertiva forse la mancanza di questi giochi, appartenenti a un genere che come pochi altri è riuscito a produrre titoli che hanno fatto storia. Quanti sparatutto o *racing games* possono vantare la fama mondiale di un capolavoro come *Tetris*? Produrre un *puzzle game* è però tutt'altro che facile: i programmatori si devono infatti concentrare principalmente su un paio di elementi alquanto importanti nella realizzazione di un videogioco, giocabilità ed originalità. Parliamoci chiaro, per realizzare un simulatore automobilistico o un clone di *Doom* è sufficiente scoppiazzare quello che hanno fatto altre *software house*, magari migliorarlo, appiccicarci sopra una grafica accattivante e il gioco è fatto: nei *puzzle game* questo non è possibile. Chi potrebbe essere interessato, per esempio, all'ennesimo clone di *Tetris*?

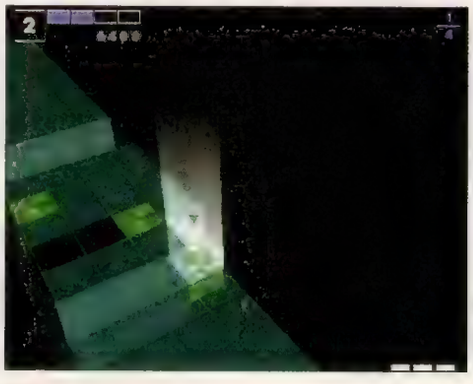
In quest'ottica *Kurushi* appare a prima vista come un titolo che mixa elementi piuttosto classici con altri decisamente più innovativi. Nel gioco comandate un prode soggetto posizionato su una sorta di piattaforma persa nello spazio più profondo. Per arcani e imperscrutabili motivi a questo omuncolo piovono addosso enormi cubi granitici di vari colori: il suo obiettivo è quello di evitarli e, possibilmente, di riuscire ad eliminarli. Come raggiungere questo scopo? Semplice, il nostro eroe ha la facoltà di accendere miracolosamente le piastrelle su cui si muove (avete presente il video di *Beat It?*): se un blocco cade su una piastra accesa svanisce di colpo. Come se questo non bastasse ci sono due interessanti variazioni sul tema, legate al colore dei blocchi. La prima riguarda quelli verdi: se riuscite a eliminare i blocchi di questo colore, verranno automaticamente spazzati via anche gli altri limitrofi a questo. La variante legata invece ai blocchi neri è sicuramente meno piacevole, visto che se disattivate uno di questi salterete in aria insieme all'allegra piattaforma con la quale galleggiate nello spazio profondo. Tutto chiaro? Forse no ma, come sempre, descrivere un *puzzle game* è molto più complesso di quanto non sia il gioco in realtà...

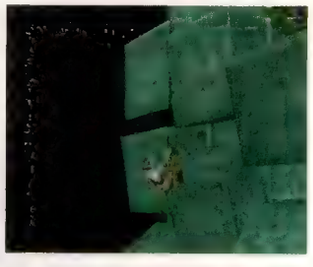
In ogni caso *Kurushi*, pur disponendo di uno schema di gioco intuitivo e di una buona immediatezza, non riesce a coinvolgere fino in fondo per vari motivi. In primo luogo i controlli sono troppo macchinosi e richiedono parecchio allenamento per essere dominati, fattore va tutto a discapito dell'azione pura. La più grossa pecca è però una sorta di male oscuro, una mancanza di divertimento non esplicabile con particolari lacune tecniche, ma con il semplice fatto che i programmatori non sono riusciti a sfornare un titolo particolarmente riuscito. Certo, più che in altri campi il giudizio sui *puzzle game* è molto soggettivo, ma è innegabile che *Kurushi*, pur conquistando qualche estimatore, non sarà un titolo destinato a rimanere nella storia di PlayStation.

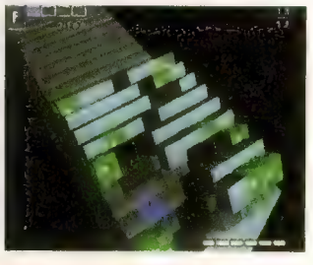
PUCK



Kurushi sembra un titolo avvincente visto in foto, ma vi assicuriamo che da giocare è tutta un'altra cosa...







Titolo : Kurushi
Casa : Scee
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Puzzle

Commento **In un *puzzle game* è fondamentale che l'azione riesca a calamitare l'attenzione del giocatore: tale risultato è ottenibile tramite strutture dalla disarmante linearità e intuitività, ma in grado di stimolare a far sempre meglio. Pensate ai più grandi successi del genere, partendo dall'immortale *Tetris*, e noterete che in tutti i casi in cui l'azione non era caratterizzata da una spiccata immediatezza, i risultati sono stati alquanto disastrosi. Proprio per questo motivo, *Kurushi* non riesce a sfondare: durante la partita, nonostante le operazioni da eseguire non siano particolarmente complesse, l'azione non risulta coinvolgente. Nel complesso *Kurushi* non è un brutto *puzzle game*, ma non possiede una longevità elevata, anzi... Poco importa la realizzazione grafica e tutto quello che c'è di contorno: *Tetris* in fondo non funzionava perfettamente con una grafica ultra-spartana?**

Pro...
- *Graficamente positivo*
- *Colonna sonora apprezzabile*

Contro...
- *L'azione non è coinvolgente*
- *Vi stuferete presto anche del doppio*

La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **78**
Longevità : **70**
Originalità : **81**

73

VIDEOGIOCHI By SDEGNO

Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

Agassi Tennis	37.000
Earth Worm Jim 1	43.000
Ecco the Dolphin	35.000
Fifa 97	98.000
Gauntlet 4	42.000
General Chaos	31.000
Il Re Leone	46.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.000
James Pond 2	31.000
Marko's Magic Football	60.000
Nba Live 97	89.100
Paper Boy	45.000
Page Master	49.000
Pete Sampras Tennis	40.000
Phantom 2040	30.000
Pitfall	49.000
Shaq fu + cd	39.000
Super Skidmars	45.000
Ultimate Mortal Kombat	65.000
Ultimate Soccer	49.900
Virtua Fighter II	85.000
Light Crusader	49.000
Nba Jam	29.900
Victory Man	39.900
Soleil	45.000
Where in the world Carmen San Diego	29.900

Super Nintendo

Donald in Maui Mallard	69.900
Donkey Kong Country 3	115.000
F-Zero	55.000
Miss PacMan	55.000
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Nba Live 97	89.500
Oscar	81.000
Pilot Wings	49.900
Preistorik Man	55.000
Phantom 2040	50.000
Plok	49.900
Super Mario Kart	74.000
Super Matio all Stars	85.100
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Super Soccer	49.900
Boogerman	49.900
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Spirou	65.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Super Wrestlemania	59.900
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000
Power Ranger	59.900
Nba Hang Time	59.900
The Jungle Book	89.900
The Lion King	89.900

Accessori

Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Analogico PlayStation	59.900
JoyStick Digitale PlayStation	69.900
JoyPad Saturn	32.800
Pistola Predator SAT-PSX	59.900
Memory Card PlayStation	29.900
Prolunghe Joypad SAT-PSX-N64	15.000
Unità RF Saturn-Playstation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Adattatore Universale Nintendo 64	35.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Memory card Nintendo 64	29.900
Unita Modulatore Nintendo 64	48.000
Volante+Pedaliera Nintendo 64	130.000
JoyPad Compatibile MD-SNES	20.000

Play Station

4-4-2 Soccer	79.900
A-Train	76.000
Aljen Trilogt	49.900
Air Combat	49.900
Battle Sport	99.000
Bubsy 3D	79.900
Broken Sword 2	99.900
Bust a Move 2	55.000
Carnage Heart	50.000
Crash Bandicot 2	99.000
Colony Wars	99.000
Cool Boarders	85.000
Crash Bandicot	91.000
Destruction Derby 2	94.300
Destruction Derby	49.900
Exumed	77.000
Fade to Black	49.900
Final Fantasy VII	99.000
Firo & Klaud	75.000
Formula 1 97	105.000
G-Police	99.000
Grid Run	89.900
Hard Boiled	99.000
Hyper Match Tennis	49.900
Hercules	95.000
Hard Core 4 x 4	79.900
ISS Pro	89.900
In The Hunt	49.900
Jet Rider	85.000
Jamping Flash 2	95.000
Jupiter Strike	59.900
Kurushi IQ	79.900
Legacy of Kain	85.000
Loaded	49.900
Lost Wiking 2	55.000
Machwarrior 2	90.000
Mass Destruction	79.900
Mega man X 3	79.900
Namco Museum Vol.5	95.000
Namco Tennis	91.000
Need for Speed 2	92.000
Nba Live 97	85.100
Nhl Power Play Hockey	89.900
Olimpic Soccer	55.000
Over Board	95.000
Pandemonium	79.900
Parappa the Rapper	99.000
Power Serve	58.000
Power Soccer 2	99.000
Philosoma	65.000
Porshe Challange	77.000
Rapid Racer	95.000
Red Alert	99.000
Re-Loaded	55.000
Riot	91.000
RayMan	49.900
Ray Tracer	79.900
Ray Storm	79.900
Resident Evil	85.000
Resident Evil Direcor's Cut	95.000
Ridge Racer	49.900
Robo pit	49.900
Rosco McQueen	95.000
Samurai Shodown 3	75.900
Spice World	99.000
Street Fighter EX Plus	95.000
Street Fighter Alpha 2	88.000
Street Racer	89.900
Slam Scape	69.900
Spider	69.900
Strike Point	89.900
SpeedSter	59.900
Sentient	91.000
Super Puzzle Fighter 2	79.900
Swangman	98.000
The Lost World	99.000
Time Crisis + Pistola	139900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Tiger Shark	99.000
Titan Wars	49.900
Tempest X	95.000
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Toshinden 3	99.000
Tomb Raider+Mc+Joy	119.900
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Tenpin Alley (Bowling)	98.000
Tokio Higway Battle	95.000
Test Drive Off Road	98.000
Trash it	98.000
Tenka	98.000
Viewpoint	59.900
Virtual Pool	95.000
V-Rally	99.000
Wipeout 2097	90.000
Wipeout	49.900
War Craft II	99.000
Worms	49.900
King of Fighter 95	75.000
Xevious	99.000
Z	99.000

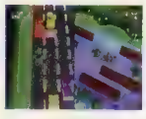
Sega Saturn

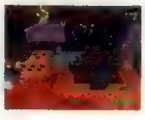
AMOK	49.900
Andretti racing	49.900
Blazing Dragon	49.900
Battle Stations	95.000
Break Point	45.000
Clock Work Knight 2	52.000
Dark Light Conflict	65.000
Die Hard Trilogy	75.300
Darius II	49.900
Eartworm Jim 2	54.000
Euro 96	55.000
Fifa 97	85.100
Gex	55.000
Guardian Hero	55.000
Gun Griffon	55.000
Hi-Octane	49.900
Lost Viking 2	49.900
Mighty Hits	59.900
Nights	45.000
Nba Live 97	85.100
NBA Action	49.900
Olimpic Soccer	59.900
Panzer Dragon	53.000
Revolution X	49.900
Rayman	64.000
Road Rush	49.900
Sega Rally	59.900
Slam'n'Jam	49.900
Sonic 3D	115.000
Soviet Strike	65.000
Street Fighter Alpha 2	75.000
Space Hulk	49.900
Spot goes to Hollywood	59.900
Street Racer	89.900
Story of Thor 2	59.900
Super Puzzle Fighter 2	77.000
Virtua Cop	49.900
Virtua Fighter 2	64.000
Virtua Fighter Kids	45.000
Virtua Hydelide	49.000
World Wide Soccer 97	59.900
Tilt	49.900
Tomb Rider	79.900

Nintendo 64

Blast Corps	125.000
Pilots Wings	129.000
International Soccer 64	169.900
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Killer Istinct Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Frogger 3D





Frogger: il solo nome di questo gioco è sufficiente a evocare in chi ha compiuto più di vent'anni ricordi ormai lontani. Era il tempo dei primi *coin-op* dotati di una certa giocabilità e *Frogger*, possiamo affermarlo senza timore di smentite, è un titolo che parecchi anni fa ha fatto semplicemente epoca.

L'ondata di *revival* in ambito videoludico, ondata che dura almeno da un paio di stagioni, ci ha portato una serie di *compilation* di giochi d'annata, dai celeberrimi *Namco Museum* ai classici *Williams*: a questo punto perché non sfruttare i 32-bit di PlayStation per provare l'ebbrezza di rivedere sui nostri schermi anche la tanto amata rana salterina? Questo è ciò che devono aver pensato alla Hasbro, ma il frutto di diversi mesi di lavoro si è trasformato in un progetto ben più ambizioso, mirato a riportare in auge *Frogger* non solo nella sua veste originale,bensì rendendo il titolo attuale pur senza snaturare il *concept* originale. *Frogger 3D* sfrutta una grafica poligonale e una comoda visuale aerea.

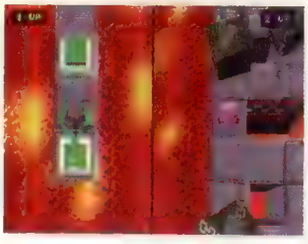
L'originale schema bidimensionale è stato quindi abbandonato per dare nuova profondità all'azione e gli elementi grafici, pur rimanendo alquanto semplicistici, risultano così alquanto accattivanti.

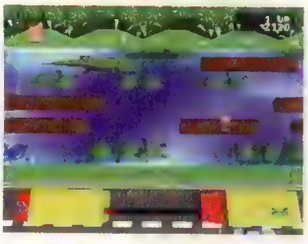
I primi cinque schemi di gioco rappresentano la trasposizione (con una nuova veste grafica) del primo *Frogger*: sarete quindi impegnati a guidare il verde e viscido animaletto in mezzo al traffico cittadino e alle correnti del fiume per riuscire a portarlo in salvo. Una volta oltrepassata questa fase introduttiva si trovano le novità più interessanti: la difficoltà diventa maggiore, così come la varietà delle situazioni in cui verrete a trovarvi e il numero di azioni che potrete far compiere alla vostra rana. Infatti l'animale potrà eseguire balzi di diversa ampiezza e colpire in vario modo i propri avversari. Il vostro obiettivo rimarrà sempre quello di arrivare in un posto sicuro, evitando i pericoli che si porrano sulla strada: ora però potrete muovervi in tutte le direzioni e il campo d'azione sarà decisamente più ampio.

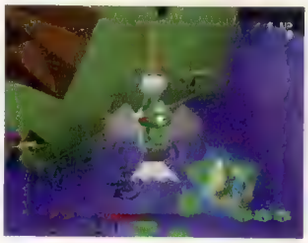
GLI ANNI PASSANO, MA FROGGER RIESCE ANCORA A ENTUSIASMARE PARECCHIO...

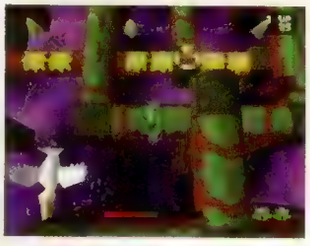
Sia nel caso che abbiate passato ore e ore davanti all'originale o che vi mettiate per la prima volta al comando della rana, non potrete non riconoscere che *Frogger 3D*, nella sua disarmante intuitività e immediatezza, è decisamente divertente. Grazie a un oculato dosaggio della difficoltà il titolo Hasbro riuscirà a tenervi attaccati al pad per un sacco di tempo. Sicuramente un ottimo modo per riproporre un grande classico senza dimenticare quali siano state le sue origini.

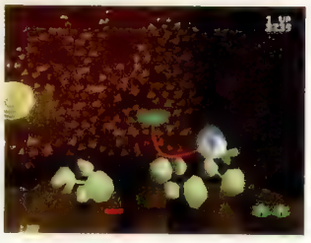
PUCK











Titolo : FROGGER 3D
Casa : HASBRO
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : ARCADE

Commento **Sono sempre stato alquanto scettico verso le raccolte di grandi classici e il solo pensiero di rivisitare una monumento della storia dei videogiochi come *Frogger* mi metteva i brividi. Fin dalla prima partita però mi sono dovuto ricredere, riconoscendo l'ottimo lavoro svolto dai programmatori. Superati i primi schemi, che ripropongono l'originale, il gioco cambia se non radicalmente quantomeno in modo sensibile. Pur senza snaturare l'idea di base, con la rana impegnata a mettersi in salvo da nemici di vario tipo, alla Hasbro sono riusciti a trovare delle interessanti varianti sul tema in grado di elargire nuova linfa a *Frogger*. Probabilmente il fascino del titolo è maggiore per chi come me ha giocato un sacco con l'originale, ma anche i più giovincelli potrebbero trovare questa versione 3D abbastanza interessante.**

Pro...
- *Ripropone il fascino di un grande classico*
- *Azione coinvolgente*

Contro...
- *Schema di gioco semplicistico*
- *Grafica migliorabile*

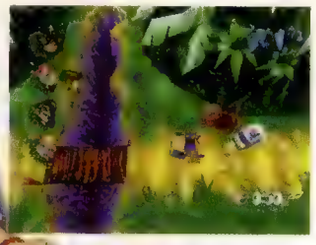
La Pagella...

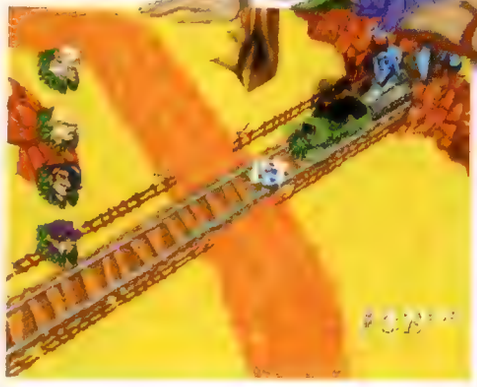
Grafica : **86**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **90**
Longevità : **86**
Originalità : **81**

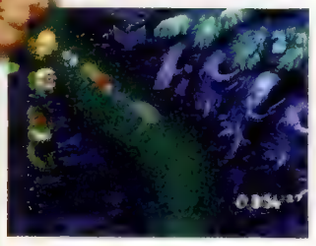
88

Nikki
è cresciuta...
e il
divertimento
è ancora
più grande
....Tuffati nelle
profondità
della tecno -
alienazione con
PANDEMONIUM 2 !
Unisciti a NIKKI,
la tostissima
e sexissima maga,
a FARGUS, l'eccentrico
piromane, e SID
nella loro psichedelica
presa per catturare la Cometa
delle Infinite Possibilità.
Pandemonium 2
BMG
I Giochi Che Ti Danno Alla Testa!
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8861 FAX 02881.2284
www.bmginteractive.com

Motor Mash

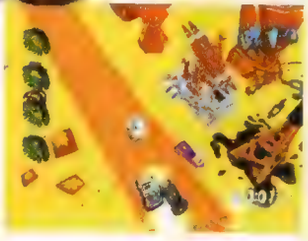






MicroMachines ha avuto il pregio di saper rinverdire i fasti di un genere di giochi, quelli di guida con visuale a volo d'uccello, che ha avuto nel corso degli anni un'importanza fondamentale nel mondo dei *videogames*.Così erano infatti strutturate le prime simulazioni automobilistiche, quando ancora i titoli 3D si trovavano unicamente nelle fantasie di qualche *game designer* visionario. Molti sono stati i giochi del genere che hanno fatto storia, da *Le Mans* al mitico *Super Sprint*.

Era quindi inevitabile che il successo della terza edizione del titolo Codemasters desse il via a una serie di cloni, lanciati sul mercato cercando di sfruttare l'interesse suscitato nel pubblico. In questo contesto (spudoratamente commerciale e dall'originalità ridotta a zero) va ad inserirsi l'ultimo titolo Ocean, *Motor Mash*.

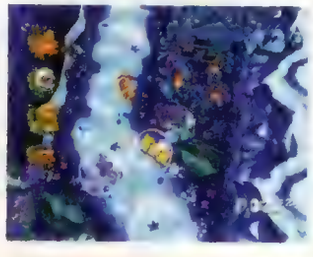


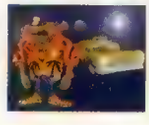
I punti in comune fra i due prodotti sono molti, a partire dall'atmosfera fortemente umoristica fino all'utilizzo delle medesime tecniche grafiche. Anche in questo caso infatti la visuale aerea è stata abbinata ad ambientazioni poligonali con grossi oggetti a movimentare i fondali. Sfortunatamente proprio questo particolare, che avrebbe dovuto aumentare la spettacolarità del gioco, si rivela invece particolarmente irritante: infatti capita spesso che qualche elemento di notevoli dimensioni si intrometta nel vostro campo visivo rendendo alquanto problematico il controllo della vettura.

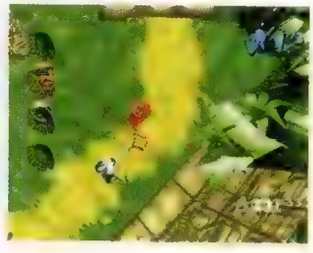
All'inizio della partita dovrete scegliere il vostro pilota: più o meno come succedeva nell'indimenticabile *Wacky Races*, i soggetti fra cui dovrete operare la selezione sono decisamente singolari e lo stesso vale per i veicoli. Inutile dire che ogni mezzo riflette le caratteristiche del suo proprietario: ecco quindi che Soldja sarà alla guida di un carro armato, mentre Astro avrà una navicella spaziale con quattro ruote e Prof. disporrà di un mezzo molto simile alla *bat-mobile*. Naturalmente avrete un buon numero di *power-up* a disposizione, recuperabili durante la corsa. Peccato che il campionario di "aiuti" sia un tantino privo di originalità e si limiti ai soliti fucili, turbo, bombe e amenità di questo tipo. I percorsi di *Motor Mash* vi condurranno attraverso quattro ambientazioni: l'Amazzonia, il Circolo Polare, il Selvaggio West e Atlantide. Tutto come da copione, quindi: peccato che, come, spesso accade, i problemi comincino una volta saliti in macchina. L'azione di *MM* (altro punto in comune con il titolo CodeMasters?) è drammaticamente lenta e difficilmente riesce a coinvolgere il giocatore. L'originalità, che dovrebbe costituire il punto di forza di prodotti come questo, è latitante e i programmatori in più punti si sono limitati a scimmiottare maldestramente *MicroMachines V3*. La sola modalità entusiasmante è rappresentata dalla sfida a quattro giocatori, ma se siete da soli difficilmente riuscirete a sopportare a lungo *Motor Mash*. In definitiva, un titolo mediocre che rientra perfettamente nella categoria dei cloni al limite del plagio.

PUCK

MOTOR MASH *È MOLTO SIMILE A* MICRO-MACHINES V3*: PECCATO NON DIA ANCHE LO STESSO DIVERTIMENTO...*







Commento ***MicroMachines V3*** **è uno dei titoli più giocabili e divertenti che mi sia capitato di provare nell'ultimo anno: difficile quindi per qualsiasi prodotto in uscita attualmente sul mercato reggere il confronto con un colosso di quelle dimensioni. Alla Ocean evidentemente non avevano paura della sfida, ma alla resa dei conti il loro campione se ne esce con le ossa rotte. *Motor Mash* è un titolo gradevole per quanto riguarda grafica e sonoro, ma nel momento in cui andiamo a verificarne la giocabilità ci rendiamo conto di quali siano i suoi difetti: l'azione è troppo lenta per risultare coinvolgente e, alle tante note originali che costituivano il punto di forza del titolo Codemasters, si oppone solo una valanga di banalità a ripetizione. Se a questo aggiungiamo qualche piccola imperfezione tecnica, riguardante soprattutto la visibilità, riusciamo a capire perché *Motor Mash* non riesca a scostarsi da una risicata sufficienza.**

Titolo : MOTOR MASH
Casa : OCEAN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-4
Genere : GUIDA/ARCADE

PRO . . .
- *Buona caratterizzazione dei piloti*
- *Ambientazioni discretamente varie*

CONTRO . . .
- *Azione poco coinvolgente*
- *Originalità inesistente*

LA PAGELLA . . .

Grafica : **81**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **72**
Longevità : **65**
Originalità : **54**

68

Suddivisione Schermo

Collisione 3D

Effetti Variabilità Climatica

Stagione 1997

FORMULA 1 97

OPZIONE 2 GIOCATORI, CON SCHERMO DIVISO IN ORIZZONTALE O VERTICALE.

VISTA DALL'ABITACOLO.

TUTTI I PILOTI, I TEAM ED I CIRCUITI DELL'INTERA STAGIONE '97.

OPZIONE DI MODALITÀ GIOCO ARCADE E GRAND PRIX.

COMMENTO IN ITALIANO DI ANDREA DE ADAMICH.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE MIGLIORATA CHE PERMETTE AI PILOTI E ALLE VETTURE DI REAGIRE CON PIÙ REALISMO ALLE DIVERSE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

FORMULA 1 '97

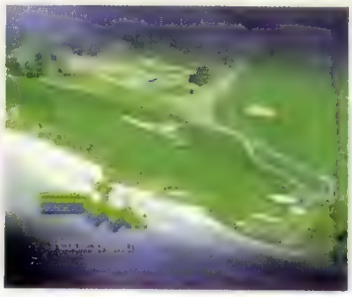
UNA NUOVA STAGIONE

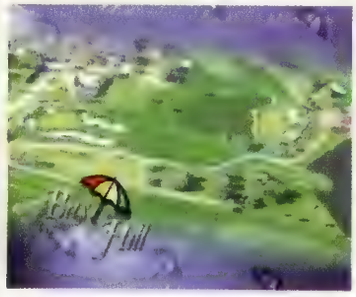
UN GIOCO NUOVO

Distribuito da:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Psygnosis, the Psygnosis logo and Formula 1 are trade marks or registered trade marks ©1990-7 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.

PC CD ROM





PGA Tour '98

Dicembre, Natale, inverno, freddo, neve, gelo... Con queste premesse l'ultima disciplina sportiva a cui verrebbe spontaneo pensare in questo periodo è il golf: ciò nonostante per un attimo riporremo snowboard e sci a favore di un set di mazze e qualche polo dai colori improponibili.
Anche quest'anno, infatti, Electronic Arts è riuscita a sfornare giusto in tempo per il periodo natalizio la nuova edizione di *PGA Tour Golf*. Il punto forte dell'edizione '98 è sicuramente costituito dai cinque spettacolari percorsi disponibili, scelti tra i più suggestivi al mondo, primo fra tutti il famosissimo Pebble Beach. Ognuno di essi è accompagnato da una serie di filmati in FMV con tanto di commento, grazie ai quali potrete scoprire i segreti delle diverse buche tramite i consigli dei grandi campioni del circuito.
Le opzioni a disposizione, nel pieno rispetto della tradizione EA, sono numerosissime. In *PGA Tour '98* avrete l'opportunità di cimentarvi, oltre che nell'allenamento e nel classico torneo, in una serie di competizioni diventate con gli anni ormai familiari ai patiti del genere: *skin game, foursome* e *fourball* non sono più termini sconosciuti per molti di voi e anche i neofiti non faticheranno ad apprenderne i semplici rudimenti fin dalla prima partita. Il giocatore ha anche a disposizione una gran varietà di inquadrature e *replay* con cui vedere e rivedere i colpi più spettacolari (nel bene e nel male) fino alla nausea. Se poi i campioni del circuito professionistico non vi stanno particolarmente simpatici, potrete "costruirvi" da soli il vostro *player* settandone alcune caratteristiche peculiari. Per quanto riguarda la giocabilità, e in particolar modo il controllo del tiro, poco è cambiato e il "sistema dei tre tocchi" è ormai quello che troviamo da anni in ogni simulazione golfistica. La grafica è stata leggermente migliorata, sia per quanto riguarda i fondali che le animazioni dei giocatori: peccato che queste appesantiscano parecchio tutto il gioco, con inconvenienti che affronteremo fra poco.
A prima vista sembrerebbe che *PGA Tour '98* non abbia nulla da invidiare ai diretti concorrenti, ma che contemporaneamente non aggiunga niente alle sue precedenti versioni. In realtà il vero problema del titolo EA è da ricercarsi nelle eccessive ed irritanti pause che il gioco si prende ogni volta che bisogna tirare: queste perdite di tempo spezzettano l'azione rendendo le partite alquanto frustranti e non consentono di calarsi fino in fondo nell'atmosfera del gioco. Poche buche e avrete già perso la pazienza, fidatevi... Concludendo, *PGA Tour '98* non è un fiasco assoluto, ma in tutta onesta da una casa come EA (soprattutto dopo aver visto *NHL '98*) era lecito aspettarsi di più.

PUCK

Se volete emulare le gesta del grande Costantino Rocca potete trovare titoli più appetibili sul mercato...

Commento **Negli ultimi anni abbiamo visto decine e decine di simulazioni golfistiche e possiamo tranquillamente affermare che da *Leaderboard* in poi il genere si è evoluto pochissimo: i programmatori hanno puntato soprattutto sull'adeguamento degli standard grafici, grazie alle possibilità offerte dalle nuove macchine. Era quindi ovvio che si sarebbe arrivati a un punto in cui progredire sarebbe diventato sempre più difficile. Ancora più complessa è la situazione di Electronic Arts, casa che si prefigge l'obiettivo di produrre una simulazione degna di nota ogni anno. Con questa edizione '98 forse siamo arrivati alla fine di un ciclo. Grafica, opzioni, varietà di situazioni: tutto è come nelle previsioni, ovvero sostanzialmente identico alla versione precedente o poco differente. A questo aggiungiamo che alcuni particolari sono incredibilmente peggiorati ed ecco che diventa difficile consigliare *PGA Tour '98* a chi già possiede un buon titolo del genere.**

Titolo : PGA Tour '98
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Graficamente gradevole*
- *Una valanga di opzioni a disposizione*

Contro...
- *Non offre nulla di sostanzialmente nuovo*
- *Pause eccessive al momento del tiro*

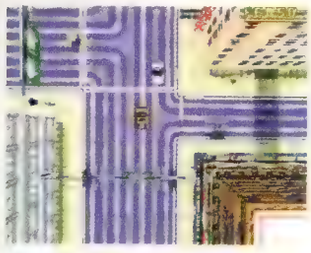
La Pagella...

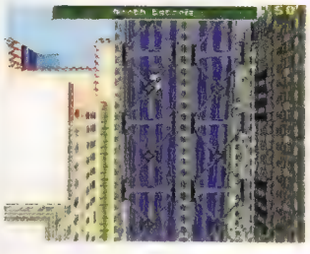
Grafica : **86**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **82**
Longevità : **70**
Originalità : **65**

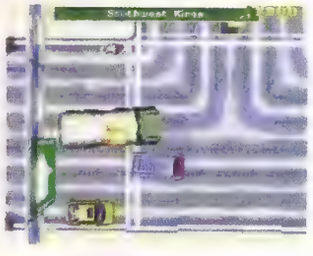
74

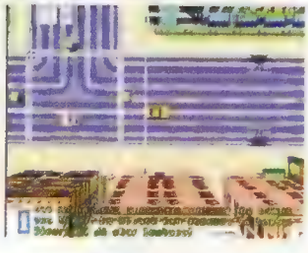
RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT
... È TORNATO ... PER FARVI A PEZZI.
Il capolavoro dell'horror
ritorna sulla scena
senza tagli nè censure.
Versione avanzata composta da due dischi.
Il disco 1 contiene:
L'originale e classico Resident Evil • La versione giapponese originale • Una versione avanzata e inedita
Il disco 2 contiene:
Un demo giocabile di Resident Evil 2
CAPCOM
Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation

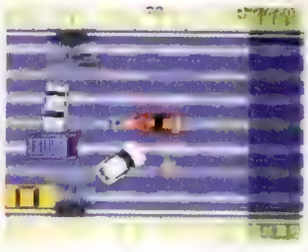
Grand Theft Auto









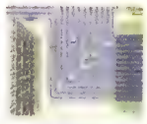


Visti i tempi che corrono, fra tasse, inflazione e continui rincari, l'idea di abbracciare la carriera criminale non può più essere scartata a priori come un tempo, ma deve essere attentamente vagliata ed eventualmente messa in atto senza esitazioni. *Grand Theft Auto* ci permette appunto di vestire i panni di un delinquente alle prime armi, che deve farsi un nome in alcune grande metropoli strangolate dalla mala.

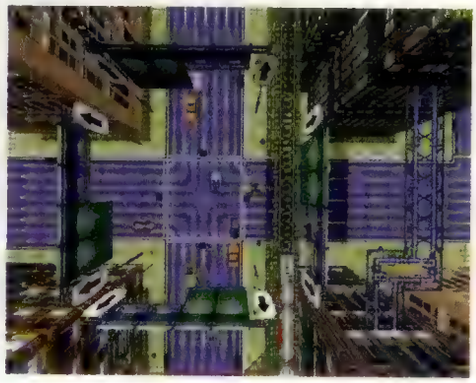
Il gioco propone un ambiente tridimensionale che rappresenta la città dove ci muoviamo, visto a volo d'uccello. Il nostro personaggio si può muovere liberamente e dedicarsi a una serie di atti criminali che vedremo. Un aspetto chiave del gioco è il furto di macchine, sul quale si imperniano molte missioni. Premendo il tasto ■ si può infatti estrarre di forza il conducente da una qualsiasi automobile in transito, preventivamente fermata piazzandosi in mezzo alla strada, e scorrazzare liberamente per le strade con la nostra nuova macchina. Esistono molte automobili differenti, dal vecchio furgone stile zio Tom a fiammanti Diablo e Jaguar che volano sull'asfalto. Volendo, possiamo rubare anche moto, incredibilmente veloci se si sceglie una *superbike*, o addirittura pullman e autocisterne: ovviamente in quest'ultimo caso bisogna prestare particolare attenzione a non saltare in aria. Ogni tipo di auto si comporta in modo differente: le jeep hanno una grande tenuta di strada ma non vanno molto forte, mentre le Lamborghini schizzano sui rettilinei, ma non è raro schiantarsi alla prima curva. In totale sono disponibili oltre venti tipi diversi di macchine. Quando le auto si mettono in movimento, la visuale *zooma* a seconda della velocità: così, con i mezzi più veloci, ci si trova a osservare una grande fetta di città, mentre a piedi la visuale è molto ravvicinata.

La Prima Legge del Sony

Naturalmente in *Grand Theft Auto* non manca la polizia, che pattuglia le strade per proteggere la popolazione dalle nostre poco costruttive attività. Se per caso stiamo rubando una macchina mentre la polizia passa nelle vicinanze, ci troveremo con uno sbirro alle calcagna, che non ci mollerà facilmente. Distruggendo alcune casse sparse nei vicoli, si possono trovare armi di vario genere, come pistole e mitra, utili per far fuori qualche piedipiatti troppo invadente o certi ficcanaso che si frappongono fra noi e il nostro scopo. È anche possibile investire la gente con la macchina, se non amate sporcarvi di sangue le mani. Spesso la nostra guida selvaggia ridurrà la macchina a una sorta di rottame, e se si sentisse la necessità di rimetterla a nuovo è possibile portarla in sordidi garage sparsi in giro per i vicoli più remoti, in cui non vanno tanto per il sottile e, visto che ci sono, cambiano anche la targa, in modo da rendere la macchina davveri "pulita". Naturalmente è sempre possibile rubarne un'altra, il che è molto più semplice: il rovescio della medagli è rappresentato dal fatto che quando si gira con un'auto rubata è più facile



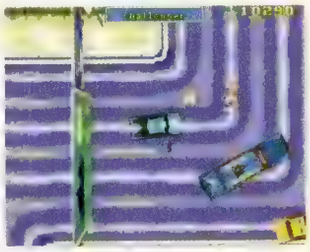
In Grand Theft Auto lo zoom varia a seconda della nostra velocità di spostamento: più rapidi siamo, più ampia sarà l'area di gioco inquadrata.



Titolo : Grand Theft Auto
Casa : BMG
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

attirarsi addosso i poliziotti. Se si ha bisogno di contanti, e in fretta, è possibile portare le macchine... ehm... prese in prestito in particolari "punti di raccolta", dove una gru penserà a portare la vettura in un luogo più sicuro, mentre noi ci allontaniamo a piedi contando la grana. Ma è chiaro che per emergere dalla schiera dei delinquentelli da quattro soldi è necessario prendere contatto con la malavita organizzata locale. Per far ciò basta recarsi al parco, da sempre luogo di attività losche, e rispondere ai telefoni che squillano. Questo nuovo approccio all'idea di ufficio di collocamento ci consente di farci affibbiare qualche lavoretto più o meno semplice, che ci frutta soldi e onore. Le possibilità di lavoro sono molteplici: rubare una macchina e portarla in un garage, recuperare un pacchetto di droga e depositarlo al parco, curando che il corriere lo ritiri senza problemi, dare un passaggio a uno dei boss nel suo appartamentino in centro e avanti di questo passo. Se proprio ci si dimostra criminali affidabili, è possibile anche che ci venga commissionato un omicidio o un rapimento. Una volta che ci è stata spiegata la missione, una freccia ci indica la strada da seguire. Il problema grosso è che la freccia non ci guida lungo una strada precisa, ma si orienta verso il punto d'arrivo come la bussola verso il Nord. Questo sistema, in una grande città, è piuttosto inutile, in quanto il dedalo di vie grandi e piccole rende veramente facile perdersi. Chi conosce città come Milano o Roma sa quanto sia complicato orientarsi senza una cartina, che purtroppo manca anche in ***Grand Theft Auto***. Per questo motivo si finisce spesso per perdersi senza speranza, soprattutto quando il posto in cui si deve andare è molto lontano. Questo è forse il difetto maggiore del gioco, difetto che rende certe partite davvero un'esperienza frustrante. Ad ogni modo, missione dopo missione, furto dopo furto, omicidio dopo omicidio, si riesce a collezionare il punteggio necessario al passaggio di livello. Ogni attività criminosa che intraprendiamo frutta tanto punti quanto l'interesse delle preposte forze dell'ordine. Più la nostra fedina penale si sporca, infatti, più gli sbirri ci terranno d'occhio, rendendo sempre più difficile svolgere i nostri lavoretti. I vari agenti in cui incappiamo si possono comportare in modi diversi in relazione al proprio carattere: alcuni vogliono solo farci la ramanzina, mentre altri non ci pensano due volte e ci riempiono di piombo.

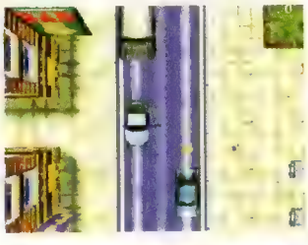
La grafica del gioco non è fantastica: in effetti risulta molto spartana, anche se non sciatta. Qualche rallentamento si sarebbe potuto evitare, e in generale il 3D passa quasi inosservato. Le macchine sono ben fatte, ma si rimane comunque su un livello piuttosto basso. In genere le *texture* sono poco definite. E' ovvio, ***Grand Theft Auto*** punta senz'altro maggiormente sul *concept*, e la grafica è più funzionale al *gameplay* che grande protagonista. Il sonoro invece è decisamente buono: gli effetti sono gradevoli, ma

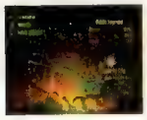


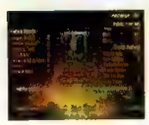
l'idea più divertente è quella delle autoradio sulle macchine. Ogni volta che se ne ruba una, infatti, ci si può sollazzare ascoltando brani in stile con la vettura rubata: ballate country per il pick-up, canzoni rock sulla Lamborghini e così via. La qualità della musica è molto buona. I controlli sono discretamente precisi e il modello di guida delle vetture è piuttosto realistico. A volte si ha qualche problema a fermarsi al momento giusto, e si fa qualche danno alla macchina o ai pedoni, ma niente di grave. Il punto debole del prodotto è, incredibilmente, la giocabilità. Se l'idea di fondo, per quanto diseducativa, è originale, la decisione di piazzare il giocatore in mezzo a una città immensa senza uno straccio di cartina è assurda. Certe volte si gira per interi quarti d'ora senza capire dove si stia andando, con il risultato di provocare dozzine di incidenti in macchina e attrarre nugoli di poliziotti. Le città sono davvero gigantesche, e la pretesa che il giocatore impari la topografia a memoria in poco tempo è esagerata. Inoltre il gioco è un po' ripetitivo, e la grafica piuttosto scialba non tampona il senso di noia che subentra dopo venti chilometri passati a girare in tondo per trovare il ponte su quel maledetto lago, che ci impedisce di arrivare dall'altra parte della città.

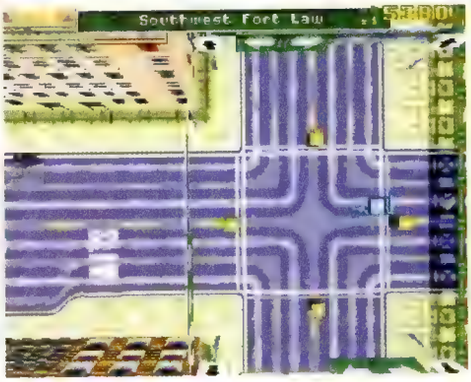
Con una semplice mappa o un radar il gioco sarebbe senz'altro risultato più semplice, e avrebbe permesso al giocatore di concentrarsi più sulla sana attività criminale che sulla ricerca casuale dei luoghi dove svolgerla.

IL GIOCO È INTERAMENTE IN ITALIANO, PER LA GIOIA DI TUTTI GLI ANGLOFOBI POSSESSORI DI PLAYSTATION.









Commento ***Grand Theft Auto*** **è un evidente tentativo di creare qualcosa di nuovo e come tale non può che essere apprezzato. Una realizzazione tecnica un po' più curata, in ogni caso, avrebbe giovato non poco al titolo DMA, davvero bruttino a vedersi. Il buon audio è senz'altro un punto a favore, così come la divertente trovata dei vari tipi di mezzi con prestazioni differenti. Purtroppo la giocabilità è minata dalla difficoltà di orientamento nelle città, che costringe a lunghe peregrinazioni con incidenti multipli e sgradevoli incontri con la polizia. In definitiva, un prodotto originale che avrebbe potuto ambire al titolo di capolavoro, penalizzato da alcuni difetti inspiegabilmente sfuggiti ai programmatori, e da una realizzazione non proprio ineccepibile.**

PRO...

- Idea originale
- Ottimo sonoro

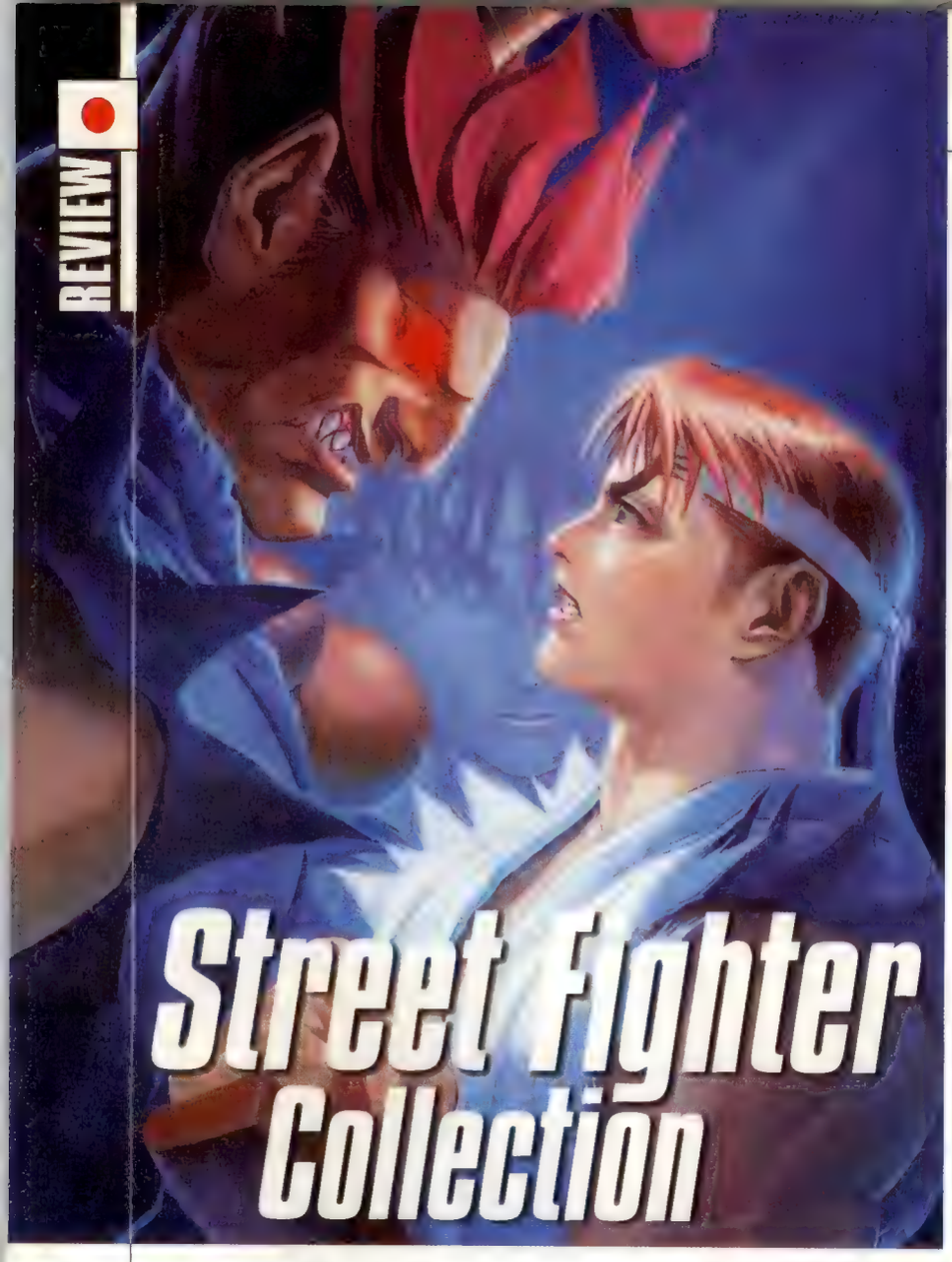
CONTRO...

- Alcune pecche nella giocabilità
- Grafica poco curata

LA PAGELLA...

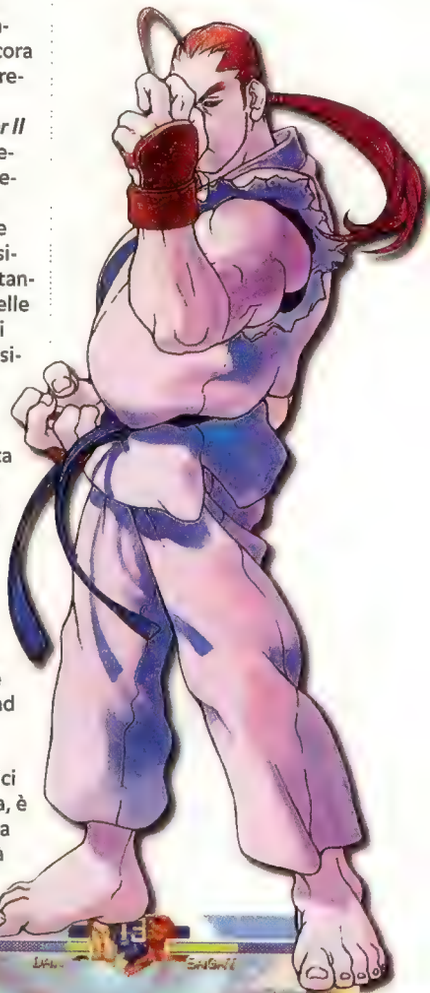
Grafica : **76**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **78**
Longevità : **85**
Originalità : **90**

83



Street Fighter Collection

Ebbri della potenza concessa dalla nuova scheda, ma non ancora sufficentemente esperti per sfruttarla al meglio, gli sviluppatori Capcom hanno apportato solo migliorie parziali alla serie. L'aggiunta di quattro personaggi, un leggero *restyling* cosmetico e piccole modifiche alla meccanica di gioco sono gli unici miglioramenti di un titolo che sa ancora molto di *CPS-1*. In quanto precedente al cartoonistico ***Vampire***, ***Super Street Fighter II*** possiede ancora *sprite* renderizzati, qualitativamente inferiori quindi agli accattivanti disegni che caratterizzano le ultime produzioni sul medesimo hardware (per nulla esaltante, ad esempio, la fluidità delle animazioni). La meccanica di gioco non possiede le medesime caratteristiche di flessibilità e tecnicità dei picchiaduro dell'ultima generazione: manca una adeguata *bufferizzazione* delle mosse per effettuare facilmente le combo, è assente qualsiasi tipo di super attacco speciale o finale e la lista delle magagne potrebbe continuare al lungo. Un gioco immediato quindi, ma privo di quella tecnicità che rende vario anche un picchiaduro ad incontri. Passiamo ora alla musica che, sebbene vanti brani considerati ormai storici dagli appassionati della saga, è composta completamente da suoni sintetizzati e di qualità inferiore alle melodie offerte dagli ultimi titoli Capcom. ***Super Street Fighter II*** costituisce un titolo di passaggio tra due generazioni diverse di *beat 'em up*: non è abbastanza vecchio per rientrare nel genere *retrogaming* ed è troppo obsoleto per piacere ai giocatori

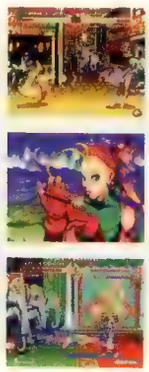


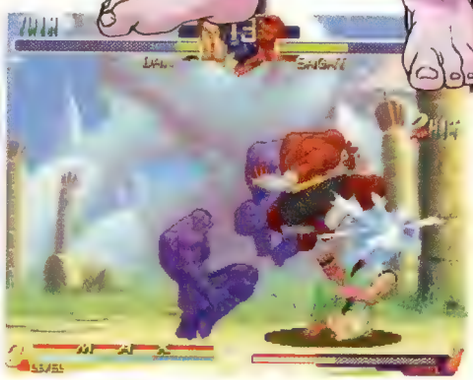
Oltre all'agosto del lontano 1987 la saga di *Street Fighter* ha generato decine di *sequel*, *spin-off* e cloni vari, confermandosi come la più rappresentativa del genere dei picchiaduro in 2D. Non c'è quindi da stupirsi nel vedere Capcom dedicare a questa storica serie la sua prima collezione destinata al *retrogaming*, anche se forse il termine *"retrogaming"* non è il più corretto: l'età media dei titoli offerti in questa compilation su due CD è infatti piuttosto bassa.
Street Fighter Collection propone le due versioni di *Super Street Fighter II* e il titolo inedito in occidente *Street Fighter Zero 2 Dash*. Proporre conversioni di giochi così recenti può sembrare una mossa azzardata da parte di Capcom, se non fosse per due fattori importanti. Primo, le conversioni dei suddetti giochi non sono mai apparse oppure non hanno mai riproposto perfettamente le loro controparti a gettoni. Secondo, la scritta *Street Fighter* su un gioco è sufficiente perché venga acquisato da una buona percentuale di persone, e questo Capcom lo ha capito ormai da tempo...

Sfortunatamente Street Fighter Zero 2 Dash risente di alcuni tagli nelle animazioni. Inoltre manca ancora l'attesa collezione d'immagini.

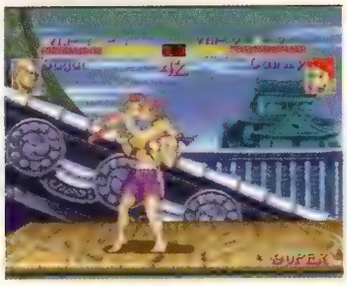
Super Street Fighter II

Uscito in sala giochi nell'ottobre del '93, *Super Street Fighter II* rappresenta il passaggio della storica saga dall'hardware *Capcom System 1* al *CPS-2*.





Titolo : Street Fighter Coll.
Casa : Capcom
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro



attuali. La versione PlayStation conserva la maggior parte delle caratteristiche del *coin-op*. L'unico difetto è la breve interruzione della colonna sonora che avviene verso il termine del combattimento, sospensione dovuta al passaggio da una traccia musicale all'altra sul CD. Delude anche la mancanza di modalità di gioco alternative, come era avvenuto nella conversione per le console a 16-bit. Un *arcade perfect* quindi, che esalterà senza dubbio i fan più sfegatati della saga, ma che annoierà a morte la restante parte del mondo videoludico.

Super Street Fighter II X

Dopo circa cinque mesi dall'uscita di ***Super Street Fighter II***, Capcom decise che i tempi erano maturi per un nuovo *upgrade*, che contenesse modifiche più sostanziali alla meccanica di gioco. Ecco dunque arrivare ***Super Street Fighter II X*** (***Turbo*** in occidente). I miglioramenti apportati riguardano principalmente l'introduzione delle *Super Combo* che aumentano l'imprevedibilità dell'incontro, fornendo ai combattenti un colpo di straordinaria efficacia, e l'aggiunta di nuove mosse speciali, che hanno contribuito a migliorare il lato tecnico di questo picchiaduro. Musica e grafica sono invece rimaste praticamente invariate. E' infine d'obbligo ricordare che questo titolo ha segnato il debutto di Gouki (Akuma), un personaggio segreto divenuto ormai una costante in molti giochi Capcom.
La conversione PlayStation era particolarmente attesa dai fan della saga, in quanto gli adattamenti precedenti erano stati destinati unicamente a macchine meno dotate come PC e 3DO. Sebbene più lento della versione Saturn, ***Super Street Fighter II X*** è molto vicino alla sua controparte a gettone. Gli unici difetti riscontrati sono i medesimi del titolo precedentemente descritto in questa recensione. Non convince però l'utilizzo della colonna sonora originale del gioco, davvero di scarsa qualità: Capcom avrebbe potuto dotare questa conversione di una colonna sonora alternativa riarrangiata, visto che era già stata realizzata per la versione 3DO del gioco.
Come per il suo predecessore, l'interesse che può sucitare ***Super Street Fighter II X*** è comunque confinato ai fan della serie. Gli standard qualitativi attuali erano ancora un traguardo lontano quando è stato sviluppato questo titolo.

Street Fighter Zero II Dash

Datato agosto 1996, ***Street Fighter Zero 2 Dash*** (***Gold*** in Occidente) è una versione migliorata di *SFZ2* contenente nuove mosse, modalità di gioco aggiuntive e alcuni nuovi personaggi. Tra le migliorie incluse abbiamo il *Gouki* e il *Survival Mode*. Nel primo affronterete il compagno di studi del maestro di Ryu e Ken, in un duello dalla difficoltà particolarmente elevata. Il secondo è invece la classica serie d'incontri da affrontare senza mai venir sconfitti. La rosa dei combattenti disponibili si avvantaggia della presenza di Super Sakura, delle versioni cattive di Ryu, Gouki, oltre a Ryu, Ken, Sagat, Chun Li, Vega, Dalshim e Zangief come apparivano in ***Street Fighter II Dash***. Alcuni personaggi usufruiscono inoltre di nuove mosse. Buona la conversione per PlayStation, nonostante alcuni tagli alle animazioni, a causa della ridotta memoria video della macchina. La presentazione è ora in *bitmap*, formato sicuramente più consono alla serie rispetto al FMV presente in ***Street Fighter Zero 2***. Tra i personaggi segreti è stata inserita Cammy, la cui caratterizzazione è ispirata a quella presente in ***X-Men vs Street Fighter*** (per sapere come ottenerla vi rimando alla rubrica **SuperTrix** di questo stesso numero). Nelle opzioni è stata aggiunta una voce che vi consente di centrare lo schermo di gioco, estremamente utilie se visualizzate la PlayStation tramite segnale RGB. Manca invece inspiegabilmente la modalità di addestramento, ma lo spazio vuoto che la sostituisce lascia presagire che sia possibile accedervi mediante qualche trucco. Purtroppo, ancora una volta, le migliorie presenti in ***Street Fighter Zero 2 Dash*** non bastano a giustificare l'acquisto del gioco da parte di chi già possiede la conversione dell'episodio precedente.

Fan Only

Come avrete di certo già capito, ***Street Fighter Collection*** è un prodotto adatto principalmente ai fan più sfegatati della serie, che finalmente potranno inserire nella loro collezione l'inedito ***Street Fighter Zero 2 Dash*** e il precedentemente mal convertito ***Super Street Fighter X*** (anche se avremmo preferito senza dubbio una serie di volumi conteneti l'intera saga, magari con l'aggiunta di illustrazioni e la possibilità di ascoltare l'intera colonna sonora da CD). Se vi sentite parte di questa categoria di persone o non possedete ***Street Fighter Zero 2***, l'acquisto di questa ***Collection*** è senza dubbio indispensabile. In caso contrario non vi resta che attendere le prossime produzioni Capcom, sempre che la ristretta memoria di PlayStation ne consenta la realizzazione...

DIEGO

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento **Atteso da mesi come la "raccolta definitiva" dai fan di Ryu e soci, *Street Fighter Collection* si è in realtà rivelato una semplice compilation con tre soli picchiaduro della saga capcomiana. Titoli sicuramente attraenti per chi, come il sottoscritto, colleziona l'intera serie, ma di poco interesse per l'utenza comune. L'unica eccezione è *Street Fighter Zero 2 Dash*, un'ottima conversione che consiglio a chiunque non possegga già la versione precedente del gioco.**

Pro...

- *Tre titoli al prezzo di uno*
- *La giocabilità di **Street Fighter** è super*

Contro...

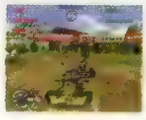
- *I primi due titoli sono piuttosto vetusti...*
- *...e il terzo inutile se già si possiede SFZ2*

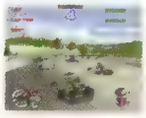
La Pagella...

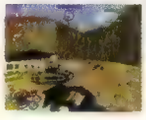
Grafica	**84**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**88**
Longevità	**80**
Originalità	**75**

80

Formula Karts







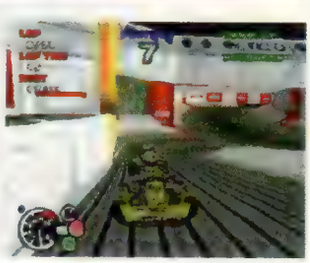
Non si può certo dire che su PlayStation scarseggino i giochi di guida, di varie fogge e stili. Per questo cercare di inserire qualche idea nuove nell'intasato settore può risultare abbastanza difficoltoso. *Formula Karts Special Edition* cerca di avvicinarsi al genere introducendo qualche trovata interessante e puntando anche sulla qualità tecnica della realizzazione. Come il titolo lascia chiaramente intendere, il prodotto tenta di rievocare le emozioni che si provano alla guida di un go-kart. I programmatori di *Formula Karts* avevano in mente un simulatore semplice da giocare, con piste brevi ma non banali, in modo che non diventasse troppo difficile ricordare la posizione delle curve in breve tempo. Un titolo, insomma, cui si potesse fare una partita in qualsiasi momento, senza la necessità di giocare ore per ottenere qualche risultato.

ANCHE UTILIZZANDO LA MODALITÀ SPLIT-SCREEN IL FRAME RATE DI FORMULA KARTS RESTA SU LIVELLI TUTTO SOMMATO ACCETTABILI...

Titolo : FORMULA KARTS S.E.
Casa : TELSTAR
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

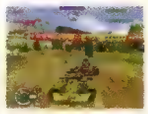
L'immediatezza e il divertimento sono stati accoppiati con una realizzazione di buon livello, che appare tanto più lodevole in un periodo, come questo, di giochi non proprio eccezionali.

Formula Karts ci mette a disposizione otto piste, più una segreta che si può ottenere vincendo il campionato. I tracciati sono molto belli da vedere e da percorrere, e non mancano salite, discese, lunghi curvoni o svolte brusche. Ogni pista dispone anche di una corsia dei box, utile per far riparare il kart qualora la nostra guida non proprio impeccabile lo avesse ridotto a un rottame. I veicoli in gara sono otto, e si dimostrano piuttosto agguerriti. Il livello di difficoltà è però finemente regolabile, tramite la scelta della velocità di gioco e la possibilità di danneggiare il veicolo o meno. Il modello di guida è improntato sulla gestione delle derapate: quando si affronta una curva ad alta velocità, le ruote posteriori perdono aderenza ed è necessario un gioco di freni e controsterzo per evitare di arrestarci bruscamente contro le protezioni a lato pista. Al contrario di altri giochi, la formazione dei concorrenti rimane molto compatta durante tutto lo svolgimento della gara, per cui ci si trova spesso a passare da posizioni avanzate al fondo del gruppo per una sbandata o un errore, oppure ad effettuare rimonte clamorose a fine gara. In effetti, la cosa risulta molto divertente e aumenta di parecchio il divertimento, perché non si verifica la situazione, comune in altri giochi, in cui la macchina avversaria più veloce si distacca enormemente dalle altre e risulta irraggiungibile. Ogni giro dura circa 20-30 secondi, e questo porta a una condizione di lotta perpetua contro gli avversari, senza mai un momento di respiro. Come al solito sono presenti diverse modalità di gioco: Gara Singola, Campionato, Allenamento e Modo *Arcade*. È possibile anche giocare in due via *split screen* orizzontale, ma il *link-up* non è supportato. A detta dei programmatori, le vendite del cavo di *link* è troppo bassa per giustificare l'implementazione di giochi che lo gestiscano, mentre quasi tutti sono in possesso di un secondo joypad. Giocare in due è molto divertente, e la sensazione di perpetua lotta con gli avversari è ulteriormente accresciuta. In due il gioco è più lento e scatta leggermente, ma del resto è inevitabile e la foga di arrivare primi fa presto dimenticare le considerazioni sul *frame-rate*. Sono disponibili otto veicoli, diversi per accelerazione, tenuta di strada e velocità di punta. Le differenze fra l'uno e l'altro sono notevoli, e ciascuno richiede un'impostazione di guida precisa per dare il meglio. La grafica è di buon livello: le piste sono ricche di *texture* e l'aspetto del fondo varia anche all'interno del medesimo tracciato. Il circondario del circuito è costituito da strutture complesse e molto dettagliate, anche se giocando si nota poco, perché l'attenzione è interamente catturata dalla guida. A loro volta, i go-kart sono ben realizzati, così come i piloti che li guidano. Sono stati particolarmente curati i movimenti della testa, che si muove a destra e a sinistra durante le curve, e delle braccia, che ruotano coerentemente il volante, anch'esso poligonale. Sono disponibili due visuali, una in prima persona, in cui vediamo le nostre braccia girare il volante, e una alle spalle del nostro kart. Il gioco è molto fluido e si assesta sui 25-30 *fps*. In modalità *Difficile*, la più veloce, sfugge qualche motto di stupore. Sono totalmente assenti fenomeni di *pop-up* o *bad-clipping*, il che rende la qualità dell'esperienza ancora maggiore. È stupefacente come la mancanza di poligoni che sfarfallano e scompaiono nel nulla riesca a dare al mondo tridimensionale grandi concretezza e realismo. La chicca finale è data dalle *texture* prospetticamente corrette, davvero molto gradevoli. Il sonoro si



assesta su un livello complessivamente accettabile. Gli effetti sono nella media, ma non particolarmente belli. La musica, alla stessa stregua, è accettabile ma non esaltante, abbracciando un classico stile disco. Le canzoni sono suonate direttamente da CD. I controlli sono molto accurati e consentono un ottimo controllo del mezzo. La dinamica del kart è stata studiata e riprodotta cercando di trasmettere lo stesso feeling di guida. Le derapate si controllano bene, ma non si pensi a *Rage Racer*, in cui derapata e andatura normale erano completamente separate: in *Formula Karts* sbandate e controsterzo sono parte integrante dell'andatura. L'unico problema che talvolta sorge durante la guida è causato dalla pessima collocazione dell'entrata dei box in certe piste: spesso si imbocca il ramo sbagliato di pista e si perde tempo prezioso. A parte questo, il giocatore è completamente assorbito dalla guida e si trova sempre in sintonia con il mezzo. È supportato il *NegCon* e il volante *MadCatz*. La giocabilità è più che buona: al di là di considerazioni sul fascino dei go-kart in genere, ci si diverte molto gareggiando contro altri otto piloti assatanati, e la lotta è sempre spietata e accesissima. Ad ogni giro la situazione può cambiare, d'un tratto si è primi e subito dopo quarti o peggio, e solo concentrandosi al massimo si riesce a vincere in scioltezza. L'idea di percorsi brevi e di mezzi di prestazioni simili, unita alla buona intelligenza artificiale degli avversari, ha dato vita davvero a un buon gioco.

SHUB



Commento ***Formula Karts Special Edition*** **è senza dubbio un prodotto ben riuscito. La grafica è impeccabile e il motore 3D, che ci risparmia *bad clipping* e *pop-up*, andrebbe citato ad esempio per molti altri giochi. Le *texture* corrette prospetticamente sono la ciliegina sulla torta. Oltre alla grafica pregevole, *Formula Karts* può vantare una giocabilità di ottimo livello. L'unico dubbio che sorge è sul fascino intrinseco del mondo dei kart, che sarà più sentito da alcuni e meno da altri. E forse l'impostazione del gioco, virata di parecchio verso l'aspetto puramente *arcade*, incide un po' sulla longevità e sulla profondità complessiva. Ad ogni modo, un bel gioco, consigliato soprattutto a chi è affascinato dai kart, ma che potrà piacere anche a chi cerca un titolo facile da giocare.**

Pro...

- *Molto divertente*
- *Grafica pregevole*

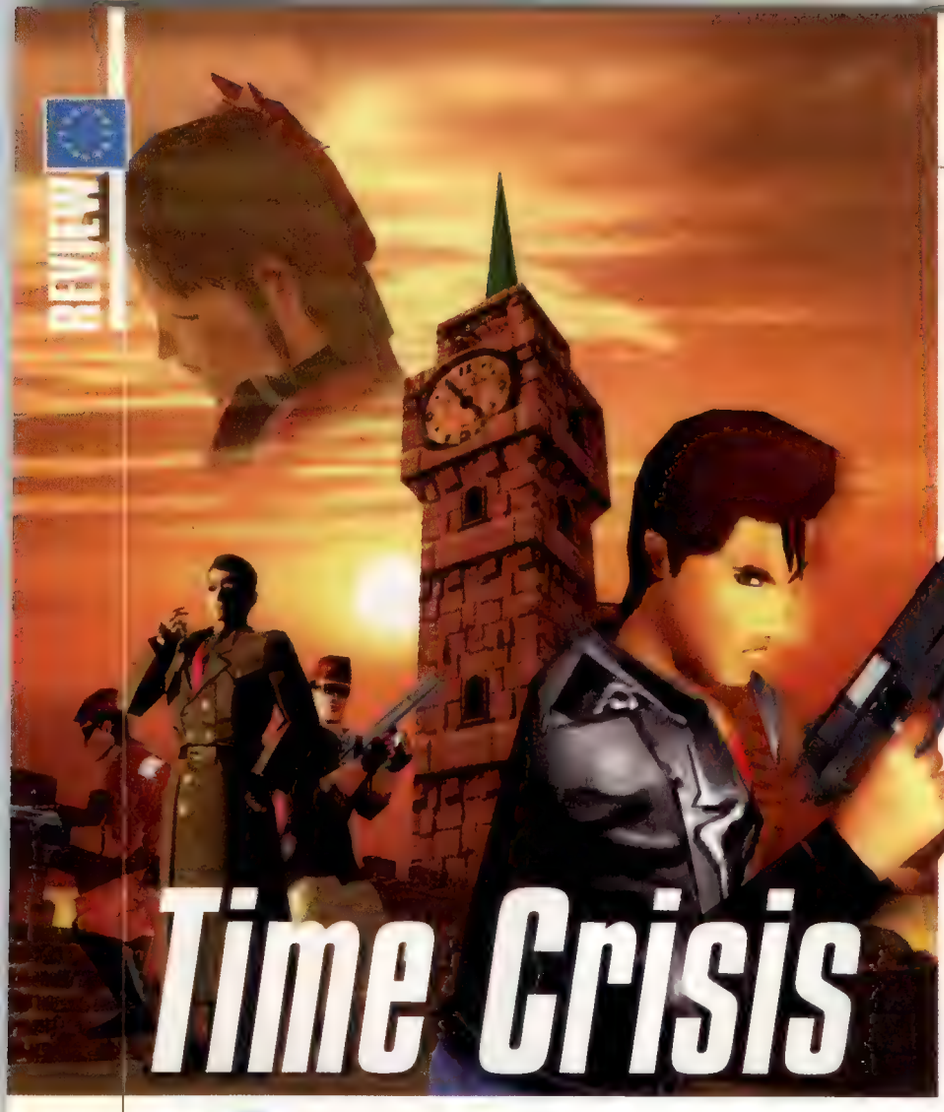
Contro...

- *Non particolarmente profondo*
- *Poca longevità*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**90**
Longevità	**81**
Originalità	**82**

85



Time Crisis

Attualmente ci sono un mare di motivi validi per acquistare una PlayStation: un rapporto qualità-prezzo veramente invidiabile, una notevole quantità di titoli divertenti da giocare e dotati di una realizzazione tecnica impressionante, un futuro sempre più roseo grazie alle nuove produzioni...

Ora poi la console Sony ha un fattore ulteriore a renderla ancor più irresistibile. Quale? Semplice, il favoloso *Time Crisis*, finora disponibile solamente in versione giappo, sta per essere lanciato in versione ufficiale! Quali sono le differenze tra l'edizione nipponica e quella europea? Ci sono stati miglioramenti o forse qualche particolare ha risentito della trasposizione da NTSC a PAL? Per queste risposte, e per avere una panoramica generale su tutte le caratteristiche peculiari del capolavoro Namco, non vi resta che leggere quanto segue...

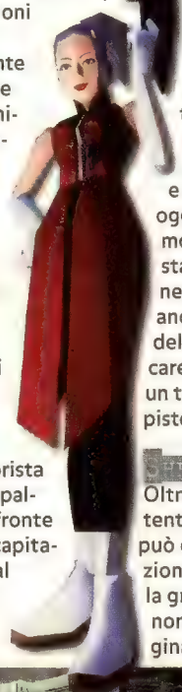
Titolo : **Time Crisis**
Casa : **Namco**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Shooting**

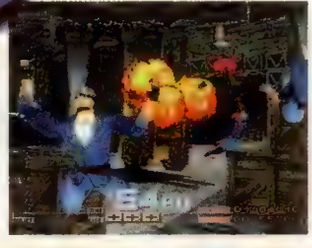
Coraggio, fatti avanti

Non c'è bisogno di una gran trama per giustificare un gioco come *Time Crisis*; in fondo tutto quello che bisogna fare è girare in diverse ambientazioni e uccidere tutti i nemici che appaiono sullo schermo. E' comunque importante sapere che si sta combattendo per una giusta causa e per il bene dell'umanità, quindi ecco un breve riassunto delle vicende che vedono come protagonista Richard Miller, l'agente segreto interpretato dal giocatore. Lo scopo di Richard, nella prima missione (corrispondente alla versione originale da sala giochi), è quello di riuscire a salvare la figlia del presidente, rapita dal malvagio Sherudo Garo e dal suo scagnozzo Wild Dog, mentre nella seconda missione (presente solo nella versione PlayStation), l'agente Miller deve fermare un traffico d'armi che si svolge all'interno di un gigantesco albergo. In questo caso a capo dell'associazione criminale c'è una donna, di nome Kantarkis, che il protagonista avrà modo di incontrare diverse volte nel corso della partita prima della resa dei conti finali. Resa dei conti, ed è questa un'altra interessante novità della versione per la console Sony, che può avvenire in diverse ambientazioni; anche se il gioco scorre fluido, praticamente senza interruzioni, sono presenti alcune strade alternative che possono essere attivate compiendo particolari azioni o riuscendo a eliminare tutti i nemici presenti sullo schermo entro un limitato periodo di tempo. Nella fabbrica, per esempio, nelle fasi finali del livello sono presenti tre giganteschi contenitori di materiale radioattivo: se per caso questi contenitori vengono colpiti, una gigantesca esplosione costringe il nostro eroe a dirigersi verso il parcheggio, mentre riuscendo ad evitarli si giunge a una sezione più difficile. Sono tre gli scontri finali presenti, ognuno dei quali può portare a due differenti conclusioni, uno con la vittoria dell'agente Miller e uno con la fuga della malvagia

Controllate attentamente la posizione degli oggetti esplosivi; a volte infatti, colpirli può rendere la missione più semplice.

Kantarkis. Prima di giungere allo scontro finale, sono comunque numerose le insidie che si devono affrontare, sia nella nuova missione che in quella originale tratta direttamente dal *coin-op*. I nemici presenti infatti non si limitano solamente ai classici soldati che rimangono sullo schermo immobili e disarmati, pronti solo a farsi uccidere, ma comprendono anche pericolosissimi tiratori scelti, terroristi armati di mazze e bastoni, lanciatori di granate e addirittura ninja. In alcuni situazioni poi, quando la forza umana non è sufficiente a fermare il progredire del nostro eroe, i nemici ricorrono a elicotteri o a enormi e potentissimi robot.
A evidenziare il notevole lavoro svolto dai programmatori, oltre alla varietà dei nemici e delle ambientazioni, bisogna sottolineare che i colpi sortiscono effetto differente a seconda del punto in cui colpiscono il terrorista di turno. Mentre una pallottola in mezzo alla fronte fa stramazzare il malcapitato a terra, una ferita al braccio, alla gamba o un colpo nello stomaco portano a diversi effetti grafici. Da notare inoltre che è possibile infierire sui nemici appena colpiti, continuando a sparare contro di loro; anche se si tratta di un'azione riprovevole, bisogna ammettere che questa violenza gratuita può risultare molto utile visto che mettendo a segno quaranta colpi consecutivi si guadagna una vita extra.
Una tra le caratteristiche più interessanti del *coin-op* è la presenza di una pedaliera che dev'essere utilizzata per ricaricare la pistola, per nascondersi dietro alcuni oggetti che compongono il fondale (importantissimo per non perdere tutte le vite a disposizione in pochi secondi) e per evitare armi e altri oggetti presenti su schermo. Questa particolarità è stata ovviamente ripresa nella versione PlayStation anche se, in mancanza della pedaliera, per ricaricare è necessario premere un tasto presente sulla pistola.



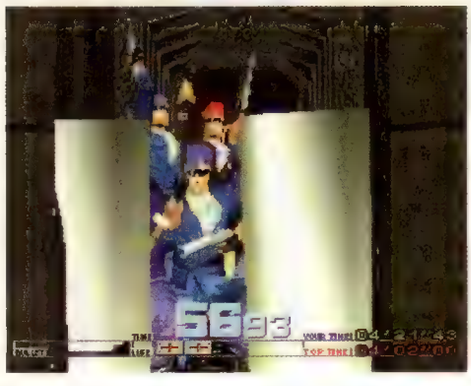


Supapixel City

Oltre ad essere molto divertente da giocare, *Time Crisis* può contare su una realizzazione tecnica eccezionale; la grafica infatti, seppure non ai livelli del *coin-op* originale, vanta personaggi ben definiti e animati in maniera particolarmente convincente. Lo stesso vale per le ambientazioni, abbastanza varie e caratterizzate da una ricchezza di dettagli e particolari che mostra chiaramente tutta la cura che i programmazioni hanno messo in questa conversione. Uno dei problemi che colpisce quasi sempre un gioco quando dalla versione giapponese viene realizzata quella europea, è la diminuzione della velocità e della fluidità dei movimenti su schermo. Purtroppo questo problema affligge anche il nuovo nato di casa Namco; intendiamoci, *Time Crisis* rimane un titolo altamente giocabile e divertente, ma abbassarsi per evitare le pallottole è diventato meno semplice e in alcune situazioni le animazioni si muovono leggermente a scatti invece di scorrere in maniera fluida. Ottimi invece gli effetti sonori che si adattano perfettamente alla situazione e rendono l'azione più coinvolgente. In definitiva, tutte le caratteristiche della versione originale sono state mantenute e l'unica differenza degna di nota è la già citata diminuzione di velocità dello scrolling e dei movimenti dei personaggi; malgrado questo, *Time Crisis* rimane comunque un gran titolo che farà la felicità di tutti i possessori della PlayStation che hanno avuto modo di provare e apprezzare il *coin-op* originale.

END

Questa simpatica ragazza risponde al nome di Kantarkis, ed è a capo dell'associazione criminale che l'agente Miller deve affrontare nella nuova missione disponibile solo su PlayStation.



BUSTIN' A CAP

Grazie all'utilizzo di tecnologie particolarmente avanzate, la *G-Con 45* (foto a sinistra) che viene venduta con *Time Crisis* è senza dubbio un'arma ben realizzata e dotata di notevole precisione. Fino a poco tempo fa solo la *G-Con 45* poteva essere utilizzata per giocare al titolo Namco, ma ora sono disponibili altre possibilità. Per provare le stesse sensazioni della versione originale, consigliamo la *Real Arcade Gun* realizzata da Joytech (foto a destra). Esteticamente identica alla *G-Con45*, questa nuova arma è dotata di una pedaliera e ricarica automatica; questo significa che quando sparate un colpo, la parte superiore della pistola si muova indietro e avanti, simulando il movimento di ricarica di una pistola automatica!

Commento **La versione europea di *Time Crisis*, pur mantenendo i pregi e le prerogative dell'originale, soffre del classico problema che caratterizza quasi tutte le conversioni da sistemi NTSC a PAL: stiamo ovviamente parlando della diminuzione della velocità di *scrolling* e dei movimenti dei personaggi, fatto che, seppure non insopportabile, appare comunque evidente a chi ha avuto modo di provare entrambe le edizioni. Restano comunque da sottolineare le numerose qualità del titolo Namco: oltre a un'ottima realizzazione tecnica e a una giocabilità praticamente perfetta, *Time Crisis* può contare anche su una longevità invidiabile, grazie all'aggiunta di una missione completamente inedita, disponibile solo nella versione PlayStation.**

Pro...

- *Divertente da giocare*
- *Nuova missione "PlayStation only"*

Contro...

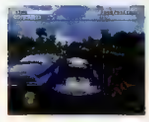
- *Più lento della versione originale*
- *Poche opzioni*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**93**
Giocabilità	**94**
Longevità	**91**
Originalità	**80**

90

Test Drive 4



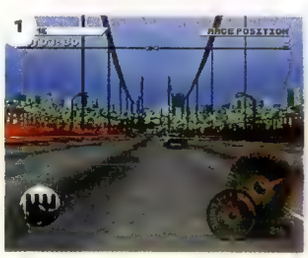
In copertina una Shelby Cobra del '66 nella scia di una Dodge Viper GTS rosso fiammante. A tergo la scritta "Beauty vs Beast", le auto sportive moderne super-tecnologiche e dal design raffinato contro le fascinose e massicce *muscle cars* del passato.

Con queste premesse *Test Drive 4* carpisce subito l'interesse degli appassionati d'auto a cui è destinato. Lo sbrodolamento salivare si fa più copioso durante i quindici secondi di schermate introduttive (non *skippabili* - sigh!) spese a elencare i diritti acquisiti dalle varie Chrysler, Chevrolet, Dodge, Jaguar, Nissan, TVR per la riproduzione digitale dei rispettivi bolidi. Il logo di Pitbull Syndicate (il team di sviluppo di questo *TD4* composto dai responsabili di *Destruction Derby 1* e *2*) compare solo alla fine e promette l'esperienza di guida definitiva con *routine* comportamentali mutuate dai precedenti lavori per Psygnosis, ritoccate per l'occasione e riproposte in un contesto agonistico illegale: *TD4* è infatti ambientato in strade e superstrade ordinarie gremite di vetture private rispettose dei limiti di velocità e delle norme del codice stradale, vale a dire delle mine vaganti per le sei auto impegnate in una competizione dove la velocità media non scende mai al di sotto dei 200 Km/h. Il tutto accompagnato dai ritmi frenetici, sebbene ripetitivi, di Origin e The Youngers, Youngers 28's.

Nonostante le belle riprese nel Demo Mode, il replay delle gare è visto dalle sole prospettive standard.

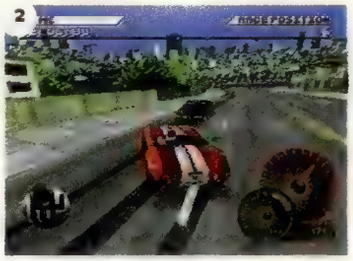
Realismo e divertimento

Gli influssi di *Destruction Derby* in questo *Test Drive 4* sono evidenti sin dalla prima partita. A differenza di titoli come *Ridge Racer* e cloni vari, il quarto appuntamento con l'antica serie di *Test Drive* (ricordate la versione Amiga?) offre un approccio più verosimile al genere, grazie a splendide *routine* comportamentali su cui incidono fattori che i *games* namchiani ignorano bellamente. Le derapate non costituiscono l'unico indice di realismo, ma sono solo l'aspetto più evidente di una fisica dinamica riprodotta splendidamente e che traspare ad ogni curva o asperità dei cinque tracciati di gioco (più altrettanti in versione *Reverse*), sottoponendo le vetture a costanti aggiornamenti di assetto e tenuta di strada. Le collisioni, in particolare, sembrano ottemperare alle leggi della fisica in maniera più che credibile. Ogni urto o tamponamento produce effetti plausibili, frutto della combinazione delle forze in azione: rimediate uno spintone sulla parte posteriore della fiancata sinistra e la vettura tenderà a ruotare intorno al suo asse, in senso antiorario, chiedendo a gran voce (stridio dei pneumatici) una tempestiva controsterzata per recuperare l'assetto. Fallite e un realistico testacoda accompagnato dalle strisce dei pneumatici sull'asfalto vi punirà per l'imperizia. Voli, avvitamenti, impennate e loro combinazioni sono il risultato degli incidenti veri e propri capaci di conferire all'esperienza ludica quella spettacolarità assente nei prodotti similari. In virtù di una routine che non impone animazioni standard ad ogni scontro, ma ne crea di infinite in base al punto e alla velocità in cui/a cui avviene la collisione, la dinamica degli incidenti non si ripete mai, identica, per più di una volta. E' forse questo uno degli aspetti più interessanti di *TD4*, tanto da aver indotto i programmatori a non limitare l'offerta di situazioni "a rischio". L'elemento aleatorio è onnipresente in ogni frangente di gioco con ostacoli pronti a sbucare all'improvviso da ogni parte assicurando che il giocatore sia sempre in tensione. Oltre a quelle che passeggiano pacatamente nei due sensi di marcia, è possibile incontrare vetture che azzardano immissioni da stradine laterali (ignare della Jaguar XJ220 che di lì a pochi millisencondi sbucherà dalla curva in piena derapata a 250 Km/h) o che affollano pericolosi incroci a "T" nei centri abitati, nonché una serie di macchine della polizia (diverse a seconda del paese che ospita malvolentieri le gare), pronte a inseguire a sirene spiegate chi supera il limite di velocità (vale a dire chiunque) punendo con qualche secondo di *standby* chi si lascia sorpassare. Talvolta però, complici una risoluzione decisamente bassa, alcune scelte cromatiche infelici (macchina nera su asfalto nero) e la quasi totale oscurità che invade alcuni tunnel,



(Foto 1-3) Un fulgido esempio di pop-up in Test Drive 4.

Titolo : **Test Drive 4**
Casa : **Accolade**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**



diventa difficile scorgere per tempo le lentissime vetture estranee alla folle corsa, con conseguenze che vi lascio immaginare e che conducono spesso a dei moti di nervosismo da lancio-del-joypad-contro-il-monitor (leggi frustrazione). La possibilità di eliminare il traffico (via *Options*) sembra una scelta mirata ad ammorbidire l'indice di stress del videogiocatore, senza però tener conto della monotonia di un percorso che con sole sei vetture in gara (non tutte le dieci selezionabili vi partecipano) rischia di non offrire un livello di sfida sufficiente. Non migliora certo le cose il *two player mode* disponibile solo in *link*.

Fortunatamente anche gli avversari possono finire coinvolti in spettacolari incidenti, grazie a una *routine* di intelligenza artificiale che non ne stabilisce le traiettorie in maniera predefinita, ma le determina in funzione degli ostacoli che essi incontrano lungo il percorso. Assistere ai comportamenti delle vetture che ci precedono, ai loro tentativi di sorpassare un avversario, alle loro lotte per la *leadership* della corsa (o per fuggire da una pattuglia della polizia) e ai loro eventuali errori nel raggiungere questi obiettivi, conferisce all'esperienza ludica un'avvincente dose di realismo supplementare. Anche il giocatore può incidere sulle prestazioni dell'avversario ostacolandolo al fine di fargli perdere il controllo della vettura. E' davvero esaltante riuscire a chiudergli la traiettoria ideale per vederlo inchiodare, scomporsi, tentare un sorpasso estremo per poi schiantarsi contro un auto che viaggia in senso opposto. In questi casi non è raro socchiudere gli occhi dal piacere mentre si assapora il rumore metallico dell'impatto. *Vittime, non lo siamo tutti?* Alcuni sorpassi possono condurre ad agguerriti testa a testa conditi da ripetuti tamponamenti laterali sprizzascintille, durante i quali il peso della propria vettura diventa una variabile da tenere in forte considerazione se non si vuole finire nelle ortiche.

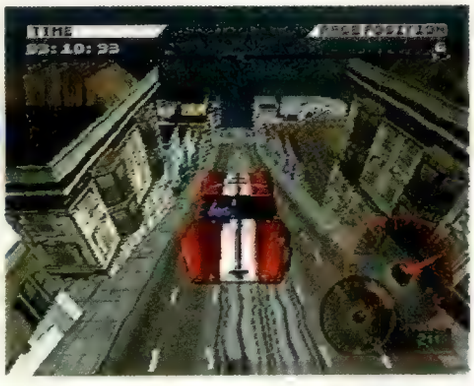
Un'accusa fondata che si può muovere nei confronti di chi ha codificato *routine* tanto realistiche, è la magica incolumità di cui godono le lamiere delle vetture che restano immacolate anche dopo possenti frontali e ripetuti accappottamenti. Una lacuna sorprendente considerato il *background* di Pitbull Syndicate. Veto dei costruttori o semplice negligenza di programmazione? Difficile dirlo, in entrambi i casi è un punto in meno. Talvolta, infine, alcune collisioni determinano effetti improbabili sulle vetture coinvolte, con voli tanto spropositati e "lenti" da far dubitare sulle conoscenze di Pitbull Syndicate in merito alla forza gravitazionale terrestre e alle leggi di inerzia.

Engine Grafico ed Altri Difetti

Rage Racer di Namco ha stupito non pochi videogiocatori con il suo potente *engine* grafico in grado di animare estesi scenari poligonali senza segni di *pop-up* a 30 *fps*. ***TD4*** è lontano dall'eguagliare tali prestazioni. Sebbene fluido a una prima, superficiale occhiata, il motore grafico realizzato da Pitbull Syndicate non nasconde le sue lacune alle alte velocità dove il *frame rate* fatica a tenere il passo. Il *pop-up* non sembra un difetto rilevante per i ragazzi di Sunderland, considerata la sua onnipresenza e la latitanza di un effetto nebbia che vi avrebbe posto rimedio. Delle sette visuali disponibili quella interna alla ***Ridge Racer*** permette, inoltre, di scorgere numerose disfunzioni grafiche, frutto di un poco accorto impiego delle più classiche tecniche di alleggerimento del carico poligonale. Una di queste prevede l'aggiornamento dei modelli tridimensionali delle vetture con modelli meno complessi man mano che questi si allontanano dalla visuale, al fine di favorire la presenza di più oggetti contemporaneamente su schermo. Peccato che in ***TD4*** i primi "dettagli" a sparire siano le ruote, trasformando le vetture davanti a noi in improbabili mezzi fluttuanti. Più in generale un attento esame della scenografia evidenzia un numero di poligoni mediocre e uno sfruttamento della *palette* di colori intorno al 20%. Annunciato come rivoluzionario, il motore grafico di ***TD4***, alla prova dei fatti, non può che definirsi discreto. La superficialità di cui è vittima il comparto grafico coinvolge, inoltre, la struttura stessa di gioco, che confessa il desiderio di Pitbull Syndicate di realizzare un *racing game* in cui le sole *routine* comportamentali garantiscano la giocabilità e la longevità sufficienti a farne un classico. Purtroppo l'eccessiva esaltazione degli incidenti e l'ossessiva presenza di ostacoli messi apposta per provocarli, conducono spesso a credere che l'esito di ogni gara sia determinato più dal caso che non dalle abilità o deficienze del videogiocatore. Non è raro riuscire a vincere una gara passando dall'ultima alla prima posizione grazie a un tamponamento a catena delle macchine avversarie o, nel caso opposto, trovarsi primi a pochi passi dal traguardo e finire nelle ortiche della frustrazione grazie a una vettura nascosta dietro una collinetta.

MORPHEUS

(Foto 1-4) ***Sebbene talvolta "barocche" le collisioni rappresentano il piatto forte di TD4.***



Il percorso di San Francisco offre i salti più pericolosi.

Commento **Nel lasso di tempo di un mese circa, PlayStation ha visto il suo elenco di *racing game* gonfiarsi e arricchirsi di titoli come *F1 '97*, *TOCA Touring Car Championship*, *Nascar '98* e *CART World Series*. Questo *Test Drive 4* entra nella mischia con tutte le carte in regola, ma fatica a sporgere la testa dal gruppo. Chissà chi ci riuscirà... *Gran Turismo anyone?***

Pro...

- *Comportamento realistico delle vetture*
- *Decisamente impegnativo*

Contro...

- *Spesso frustrante*
- *Notevoli disfunzioni grafiche*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**81**
Longevità	**80**
Originalità	**40**

84

Rampage World Tour

Sin dai tempi di *Godzilla*, i mostri hanno sempre fatto parte della filmografia fantastica nipponica. Ancora oggi nel paese del Sol Levante vengono realizzati *remake* di storici *kaiju* come *Gojira* (*Godzilla*) o *Gamera*, pellicole che ottengono sempre una grande risposta di pubblico. Sebbene le software house giapponesi abbiano realizzato numerosi *tie-in* ispirati a questo genere, ben pochi programmatori sono riusciti a dotare le proprie creazioni di una giocabilità quantomeno discreta. Curiosamente dobbiamo a una casa americana lo sviluppo del primo titolo che replicasse alla grande lo spirito della controparte cinematografica: uscito nel 1986, *Rampage* era il gioco che tutti gli appassionati di film di mostri aspettavano. Ora Midway ha deciso di riproporre la medesima meccanica di quel titolo con una veste grafica rinnovata. Ma ne avevamo veramente bisogno?

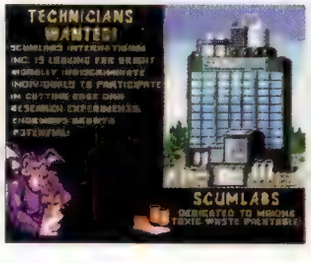
Rampage World Tour è apparso in sala giochi lo scorso anno, costituendo il classico prodotto di un panorama videoludico sempre meno innovativo. Rispetto al titolo originale, ***RWT*** si differenziava per l'adozione di grafica pre-renderizzata e per alcune lievi variazioni della meccanica di gioco: un titolo bidimensionale per nulla complesso e quindi facilmente convertibile... La versione PlayStation conserva la maggior parte delle caratteristiche del *coin-op*, eccezion fatta per la modalità a tre giocatori, prevista nella fase iniziale di sviluppo (come suggerisce la disposizione degli indicatori sullo schermo) e probabilmente esclusa a causa di rallentamenti o di problemi di memoria. Abbastanza deludente anche la qualità dell'audio, sicuramente inferiore a quella dell'originale da sala.

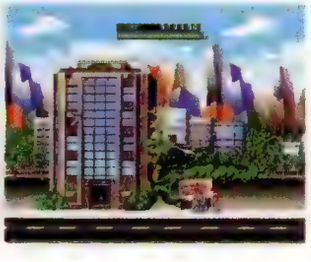
ALLO STILE FUMETTOSO DEL PRIMO RAMPAGE È STATA PREFERITA LA PIÙ FREDDA GRAFICA POLIGONALE.

Titolo : RAMPAGE WORLD TOUR
Casa : MIDWAY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE

WATANABE NEL FANTASTICO IMPERO DEI MOSTRI

Per chi non ricordasse il primo *Rampage*, l'obiettivo del gioco è la distruzione totale ed assoluta. Impersonando uno dei tre differenti mostri disponibili, il giocatore deve demolire tutti gli edifici presenti nel livello, sbranando i passanti e attaccando l'esercito che tenterà in tutti i modi di fermarlo. All'interno dei fori creati dai vostri colpi compaiono numerosi bonus che, se ingeriti, provocano gli effetti più disparati: si va dalla rigenerazione dell'energia perduta all'avvelenamento. Oltre agli oggetti presenti nel primo episodio, ***Rampage World Tour*** presenta nuovi *item* che forniscono poteri speciali temporanei: tra questi il più utile è senz'altro l'agente mutogeno che consente la trasformazione del proprio mostro in un essere ancora più orrendo e potente. Altrettanto importante è l'icona *World Tour*: quest'oggetto ha l'aspetto di un'innocua bandiera americana e vi permette di trasferirvi, dopo un *bonus stage* a cavalcioni di un aereo di linea, in un'altra città situata in un luogo a caso nel mondo. La "trasfer-





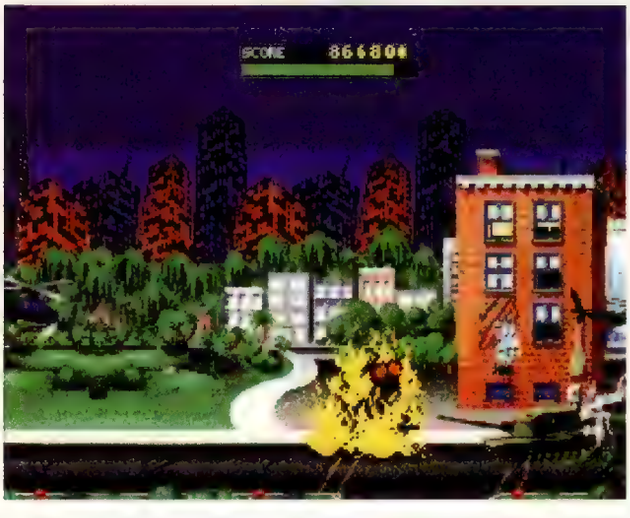
ta" vi terrà però lontani dagli USA solo per alcuni *stage*: colpita la capitale del paese oggetto della votra visita verrete infatti rispediti a casa.

Distruggete King Kong. È in Pericolo!

Miglioramenti più sensibili hanno caratterizzato il sistema di controllo, che ora si avvale di tre pulsanti: il tasto aggiunto consente ai mostri del gioco di sferrare calci devastanti. Questa mossa, applicata a un palazzo, provocherà la flessione dello stesso fino a mettere a nudo le sue strutture portanti. Uniti al salto, i calci vi permettono di infliggere ai mezzi aerei danni di notevole entità. I poderosi balzi dei vostri mostri possono anche essere utilizzati per distruggere i palazzi dall'alto, provocando l'abbattimento di un piano ad ogni atterraggio. Fortemente depotenziati sono invece i pugni, con i quali non è più possibile scivolare lungo il bordo di un palazzo sferrando raffiche di cartoni ad ogni piano. In compenso gli attacchi apportati al tetto di un edificio tendono a espandere il loro danno all'intero palazzo, facilitandone la demolizione. Oltre a queste azioni basilari sono disponibili alcune mosse speciali, parte delle quali segrete (***Mortal Kombat** docet*). Alcuni attacchi possono essere compiuti solo contro il proprio compagno: tra questi abbiamo la rissa, rappresentata da una nuvola di polvere in perfetto stile *cartoon*, l'urlo stordente e il calcio nel plesso solare. Sempre il *2P Mode* offre un livello bonus nel quale dovrete affrontare il vostro compagno in un duello in perfetto stile picchiaduro. La possibilità di colpire l'altro giocatore aggiunge indubbiamente varietà al titolo: lo spirito di competitività tra i due mostri è ulteriormente amplificato da una tabella riassuntiva dei danni, che appare al termine di ogni livello. Su di una lavagna potrete trovare infatti la quantità di distruzione procurata (divisa per categorie), verificando così quale dei due giocatori abbia provocato il danno maggiore.
Alle maggiori capacità offensive dei protagonisti si contrappongono un più elevato numero e una più ampia varietà di nemici. Tra questi vi sono soldati dotati di *jetpack*, astronavi spaziali e persino UFO. Alcuni mezzi volanti possono essere annientati aggrappandosi alla loro fusoliera, ma quest'azione è piuttosto laboriosa ed è preferibile optare per una più rapida raffica di pugni.

Anno 2000, l'Invasione degli Astromostri

Come abbiamo detto in precedenza, alla Midway hanno realizzato una conversione fedele del *coin-op*, forse fin troppo.



Forza con quei pugni! La meta finale è ancora molto lontana, soprattutto considerando che le pause di caricamento arrivano a raggiungere i dieci secondi.

Sono del tutto assenti modalità di gioco aggiuntive e livelli di difficoltà supplementari che avrebbero sensibilmente incrementato la longevità di questo titolo, elemento particolarmente carente a dispetto dei 130 livelli di gioco. I *continue* infiniti e il salvataggio automatico dello *stage* raggiunto rendono infatti ***Rampage World Tour*** un titolo piuttosto semplice. L'unica vera difficoltà è costituita dalla voglia di continuare del giocatore, sentimento altamente minato dalla notevole ripetitività del titolo. Con questo non intendo denigrare completamente ***Rampage World Tour***: le prime partite sono sicuramente emozionanti e divertenti, sia per il fattore *retrogaming* che per la sua innata giocabilità e distruttività. Con il passare del tempo però, il continuo distruggere di palazzi in ambientazioni simili può annoiare anche il fan più motivato,soprattutto tenendo conto che ci sono 130 livelli prima dell'agognata sequenza finale, meta raggiungibile solo dagli appassionati più sfegatati. Gli altri molto probabilmente si stancheranno prima...

DIEGO

Si ringrazia **MicroMedia** *per il CD*

Il numero di azioni disponibili in* Rampage World Tour *è piuttosto vasto.

Commento **Per quanto la meccanica di *Rampage World Tour* sia avvincente ed immediata, la poca varietà offerta dal titolo Midway tende ad annoiare presto il giocatore. Solo i fan più motivati possono essere in grado di affrontare i centotrenta livelli di *RWT* senza slogarsi le mandibole con sbadigli apocalittici. L'aggiunta di modalità di gioco supplementari avrebbe in parte ovviato alla bassa longevità. Peccato che i programmatori non ci abbiano pensato...**

Pro...

- Frenetico e distruttivo
- Una conversione fedele

Contro...

- Ripetitivo
- Musica ed effetti sonori carenti

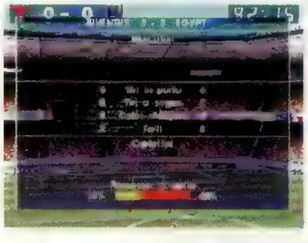
La Pagella...

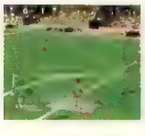
Grafica : **75**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **75**
Longevità : **66**
Originalità : **72**

73

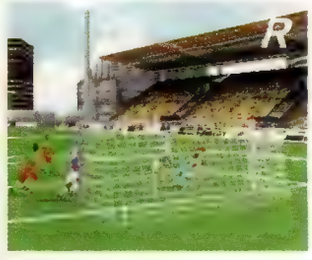
Power Soccer 2

Sembra proprio che i programmatori di PlayStation si siano completamente dimenticati come si realizza un gioco di calcio. Non si può spiegare in altro modo l'ondata di pessimi titoli del genere che ha invaso la console di casa Sony in questi ultimi tre mesi. *4-4-2, All Star Soccer, Football Champ* e *Kick Off '97* infatti sono prodotti di qualità mediocre, in grado di unire una realizzazione tecnica pessima a una struttura di gioco addirittura peggiore. Se esistesse un "esclusivo" club d'elite, in cui vengono raggruppati tutti i giochi di calcio di qualità infima, i quattro titoli appena citati sarebbero a pieno diritto membri d'onore e stessa sorte toccherebbe sicuramente anche al gioco recensito in questa pagina, *Power Soccer 2* di Psygnosis.





Versione "riveduta e corretta" di *Adidas Power Soccer*, questo terzo episodio della serie doveva, almeno nelle intenzioni dei programmatori, correggere tutti i difetti dell'originale, puntando sulla presenza di un gran numero di squadre, di nuove e spettacolari giocate e di una realizzazione tecnica che potesse contare su nuove animazioni e su *texture* più curate e definite. Peccato che, una volta iniziata la partita, appaia subito evidente che le affermazioni dei programmatori erano soltanto "belle parole" e che la realtà sia completamente diversa. L'unico settore in cui sono state mantenute le promesse fatte è quello che riguarda la selezione delle formazioni e dei tornei; sono veramente numerose le opzioni presenti, opzioni che consentono di partecipare a diverse competizioni e di scegliere la propria formazione preferita tra le moltissime disponibili (tutte quelle del campionato italiano, inglese, tedesco, francese e spagnolo più una vasta scelta di nazionali). A questo punto, dopo aver selezionato la squadra, non resta che decidere eventuali sostituzioni nella formazione iniziale e scendere in campo. Sin dai primi istanti di gioco è lampante che sono veramente numerosi gli aspetti in cui *Power Soccer 2* avrebbe bisogno di notevoli cambiamenti e migliorie. Innanzitutto gli *sprite* sono di dimensioni lilliputiane, qualsiasi sia il tipo di inquadratura selezionata, e le animazioni e i vari momenti dei calciatori sono tra i peggiori mai visti su un campo di calcio virtuale. Lo *scrolling* non è particolarmente fluido, anzi sono chiaramente visibili scatti che rendono l'azione ancora più confusa e caotica. A peggiorare ulteriormente la situazione ci pensa il sistema di controllo: i calciatori infatti rispondono ai comandi con un leggero ritardo e le giocate in attacco, anche premendo diverse combinazioni di tasti, si riducono sempre a passaggi rasoterra o a conclusioni a rete. Senza dubbio più interessante il discorso a livello difensivo, visto che, grazie alla fantasia dei programmatori, si possono eseguire alcune entrate da vero macellaio, in grado di distruggere la carriera, oltre alla gamba, di qualunque avversario. A livello strutturale *Power Soccer* ricorda in maniera evidente il suo "illustre" predecessore; per segnare può infatti essere sufficiente lanciarsi in lunghe azioni solitarie, favorite tra l'altro dalla già citata precarietà del sistema di controllo. Per il gran finale abbiamo lasciato il sonoro; è veramente pregevole l'idea di prendere un famoso telecronista (in questo caso il grande Sandro "non va" Piccinini) per conferire al gioco un aspetto televisivo e spettacolare, e utilizzare alcune sue frasi per commentare le azioni, ma questo lavoro deve essere svolto con un minimo di attenzione. Se in generale i commenti del buon Piccinini sono abbastanza attinenti, pur se numericamente limitati, in alcuni casi ci è capitato di sentire frasi che non avevano nessun riferimento con ciò che stava accadendo in campo. Sono quindi pochissimi gli aspetti di *Power Soccer 2* che ne possano giustificare l'acquisto: d'accordo, saremo italiani e calciodipendenti, ma a tutto c'è un limite...



POTREMMO SBAGLIARCI, MA NEL CORSO DEL GIOCO PICCININI NON PRONUNCIA MAI IL LEGGENDARIO "NON VA" CHE LO HA RESO FAMOSO...

END

Commento **I difetti di *Power Soccer 2* sono talmente numerosi che è inutile elencarli tutti in questo commento; vi basti sapere che si tratta di una delle peggiori simulazioni calcistiche che abbia mai provato su PlayStation, sia per quanto riguarda l'aspetto estetico, veramente mediocre, che per la struttura di gioco, la longevità e la giocabilità. L'unico aspetto che può essere considerato parzialmente positivo è il sonoro, curato dal telecronista Sandro Piccinini, comunque non esente da qualche pecca evidente. Un titolo "natalizio", nella peggiore accezione del termine...**

PRO...

- *Commento di Sandro Piccinini*
- *Ehm, è un gioco di calcio...*

CONTRO...

- *Realizzazione tecnica carente*
- *Giocabilità limitata*

LA PAGELLA...

Grafica : **45**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **53**
Longevità : **50**
Originalità : **55**

51

Titolo : POWER SOCCER 2
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

HAI UN GIOCO DA VENDERE?
PORTACELO... riceverai uno
SCONTO minimo di Lit. 20.000
sull'acquisto di un gioco nuovo!!!

Valutazione Minima Lit. 20.000, valutazione Massima Lit. 50.000; l'offerta è valida per i giochi del PLAYSTATION e del SATURN; ritiriamo qualsiasi gioco, anche se vecchio!!!

	NUOVI	USATI
CONSOLE PLAYSTATION	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI PLAYSTATION	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE SATURN	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI SATURN	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE NINTENDO 64	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI NINTENDO 64	da Lit. 99.000	da Lit. 50.000
CONSOLE SUPERNINTENDO	Lit. 199.000	da Lit. 60.000
GIOCHI SUPERNINTENDO	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE MEGADRIVE	Lit. 189.000	da Lit. 50.000
GIOCHI MEGADRIVE	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE GAMEBOY	Lit. 99.000	da Lit. 50.000
GIOCHI GAMEBOY	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE GAMEGEAR	Lit. 149.000	da Lit. 60.000
GIOCHI GAMEGEAR	da Lit. 39.000	da Lit. 20.000
GIOCHI P.C.	da Lit. 29.000	da Lit. 10.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera Gratuita per tutti i lettori di SUPER CONSOLE
(N64, PSX, SAT, SN, MD)

ACQUISTIAMO, VENDIAMO, PERMUTIAMO CONSOLE E GIOCHI USATI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

RICHIEDI IL GIOCO DI CARTE ED I GADGETS DI:
KEN IL GUERRIERO

VASTISSIMA DISPONIBILITA' DI
GIOCHI USATI

SE HAI DEI GIOCHI CHE NON USI PIU' PERCHE' SONO VECCHI, OPPURE PERCHE' LI HAI FINITI, OPPURE SEMPLICEMENTE PERCHE' NON TI PIACCIONO PIU', PORTACELI TI VERRANNO VALUTATI SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI!

TUTTI I NOMI ED I MARCHI, APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

M-GAMES VIDEOGIOCHI & COMPUTER
MM linea verde CIMIANO
Via Giuba 28/A - MILANO - Tel. e Fax: 02/28.94.641 (chiamate per sapere i titoli disponibili NUOVI e USATI)

Tennis Arena

Su PlayStation sono disponibili un numero elevato di titoli sportivi, che riguardano praticamente qualsiasi tipo di disciplina. Gli appassionati di automobilismo, calcio, football americano e basket, per esempio, hanno la possibilità di provare alcuni tra i migliori titoli del genere esistenti sul mercato, mentre lo stesso discorso purtroppo non può essere fatto per i fanatici del tennis che, fino a questo momento, hanno ricevuto più dolori che gioie dalle produzioni disponibili per la console Sony.
La lista di delusioni si è ora arricchita di un nuovo titolo che potete vedere recensito in questa pagina, *Tennis Arena*. Il nuovo prodotto di UbiSoft infatti, risente di evidenti problemi a livello strutturale che ne compromettono in maniera irreparabile la giocabilità. Il sistema di controllo, seppure abbastanza semplice e immediato, non risponde in maniera perfetta alle sollecitazioni del pad, i colpi disponibili sono abbastanza limitati quantitativamente (è presente però una strana super-giocata, che consiste nel colpire la pallina dopo aver fatto una giravolta) e i tennisti computerizzati tendono a utilizzare sempre le stesse giocate e tecniche, tanto che bastano pochi scambi per riuscire a comprendere tutte le tattiche da sfruttare per vincere. I giocatori disponibili, otto inizialmente (con altri personaggi segreti che possono essere utilizzati solamente dopo aver vinto alcuni tornei), non sono animati in maniera perfetta e, anche se alcuni colpi sono realizzati discretamente, il livello medio delle animazioni e il realismo nei movimenti non è certamente impeccabile. Da sottolineare inoltre che, sempre a livello grafico, si nota chiaramente la perdita di alcune *texture* e che, utilizzando la visuale più ravvicinata, capita di non vedere dove finisce il colpo perché l'inquadratura "perde" temporaneamente la pallina. Tutte queste pecche sarebbero passate in secondo piano se la struttura di gioco avesse garantito un buon livello di divertimento ma, come abbiamo già avuto modo di dire, anche in questo settore i programmatori di UbiSoft hanno fallito. A livello di opzioni non ci sono particolari novità da segnalare. Oltre a poter *settare* una serie di parametri riguardanti la partita e vari elementi di contorno, sono presenti diverse competizioni: è possibile affrontare il classico incontro amichevole, sia in singolare che in doppio, costruire un torneo personalizzato o partecipare al *World Tour*. Questa è senza dubbio l'opzione principale di *Tennis Arena* e consiste in una vera e propria stagione nella quale bisogna cercare di vincere il maggior numero di tornei possibile per arrivare al primo posto della graduatoria mondiale. Particolari interessanti da sottolineare sono la presenza di un numero veramente limitato di giocatori in ogni torneo, costituito da soli due o tre turni (tra l'altro i tornei sono misti, può quindi capitare di incontrare sia un uomo che una donna) e la necessità di avere una certa posizione nel *ranking* per partecipare ad alcuni tornei. In definitiva *Tennis Arena* non ha molto da offrire per quanto riguarda realizzazione tecnica e giocabilità: si tratta certamente di un prodotto sotto la media che difficilmente potrebbe soddisfare anche i più accaniti fanatici del genere.

Stranamente il torneo di Parigi si disputa sull'erba. Per caso qualcuno ha seminato sui campi del Roland Garros?

Il tennista panzone sta per rispondere ai vostri colpi; fatelo correre un po' e difficilmente riuscirà a impensierirvi.

END

Commento **Ancora una volta ci troviamo di fronte a una simulazione tennistica che delude le aspettative di tutti i fanatici di questo glorioso sport, soprattutto per quanto riguarda impostazione e struttura di gioco. Mentre la realizzazione tecnica infatti, seppur non priva di difetti (primo fra tutti l'evidente perdita di poligoni che affligge alcuni personaggi), può comunque essere considerata accettabile, è proprio la giocabilità l'elemento di *Tennis Arena* che mostra le lacune più evidenti. Il sistema di controllo non è certo impeccabile, le giocate a disposizione abbastanza limitate (pessima l'idea di inserire un colpo speciale, queste trovate è meglio lasciarle ad altri generi di giochi...) e basta imparare alcuni semplici colpi per riuscire ad avere sempre la meglio sui tennisti controllati dalla console. Questo fatto, unito alla presenza di un numero di opzioni limitato, non giova certo alla longevità del nuovo titolo UbiSoft. Non basta inserire personaggi strani e colpi speciali per realizzare un buon gioco di tennis: ciò che conta veramente è la presenza di una struttura in grado di riprodurre le azioni tipiche di questo sport e una realizzazione tecnica perlomeno dignitosa, due elementi assenti in *Tennis Arena*.**

Titolo : TENNIS ARENA
Casa : UBISOFT
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

PRO...
- *Personaggi originali*
- *Alcuni elementi grafici di buon livello*

CONTRO...
- *Giocabilità limitata*
- *Poche opzioni a disposizione*

LA PAGELLA...

Grafica : **67**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **64**
Longevità : **60**
Originalità : **60**

65

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesulandia - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!
L. 299.000

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

PREZZI IVA INCLUSA

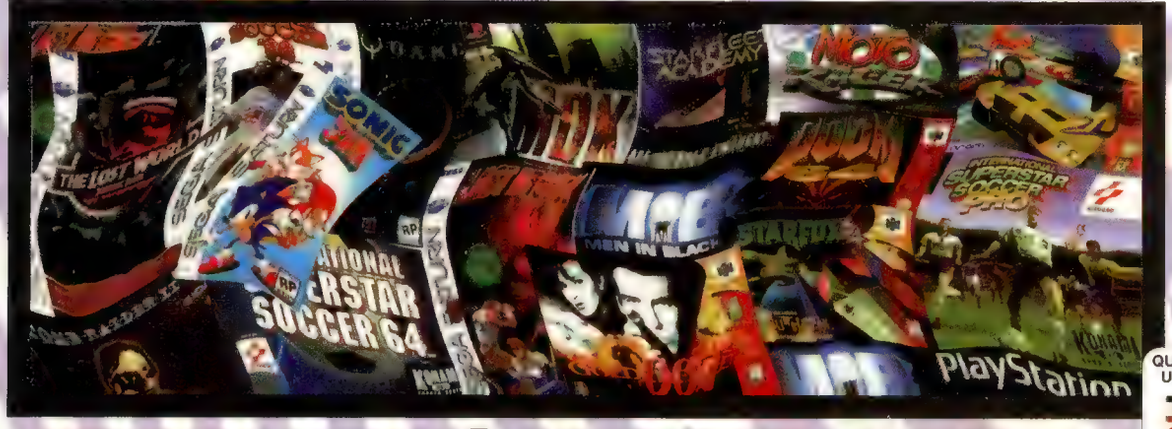
SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO



VENDITA PER CORRISPONDENZA **Tel. 02-42 300 10**

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Mortal Kombat Mythologies

VABBÉ, SE CI SI METTONO DI MEZZO PURE I ROBOTTONI...

Dopo averci fracassato gli zebedei con una valanga di *beat 'em up* uno-contro-uno alla Midway hanno finalmente deciso di variare un po'. Così un team di programmatori ha preso quello che può definirsi senza ombra di dubbio il cavallo di battaglia di questa casa, *Mortal Kombat*, e lo ha trasformato in un picchiaduro a scorrimento, un beat 'em up però anomalo sotto diversi punti di vista.

Tanto per caminciare il protagonista del gioco non è il cosiddetto "buono", bensì un personaggio per il quale l'appellativo di "fetentone" calza a pennello. Sarà infatti SubZero il lottatore incaricato di salvare il mondo dalla solita congrega di esseri malvagi, ma siamo sicuri che il nostro amico sia davvero spinto da un profondo istinto umanitario e non stia invece cercando una vendetta personale? *Mortal Kombat Mythologies* si apre con SubZero scaraventato all'interno delle stanze del tempio di Shaolin. Qui con il nostro aiuto, il caro uomo ghiaccio dovrà recuperare una serie di elementi, che alla fine della sua impresa gli consentiranno di affrontare e sconfiggere il solito cattivo di turno. Come era logico prevedere, le stanze del castello saranno sorvegliate da guardie e disseminate di trappole, quindi per arrivare fino in fondo tutti di un pezzo saremo costretti a fare sfoggio delle nostre arti marziali. Inizialmente il nostro eroe sarà in possesso di un semplice set di calci e pugni (e a questo punti immagino già le facce inorridite dei fan della serie) tuttavia, sconfiggendo i vari avversari, ci verrà data la possibilità di acquisire punti-esperienza, con i quali potremo esibirci con nuove tecniche di lotta quali *fireball*, spazzate, calci volanti... Insomma, tutte le mosse presenti nei *Mortal Kombat* "originali". I vari nemici contro i quali ci troveremo a battagliare saranno prevalentemente costituiti da monaci del tempio: le loro capacità saranno, almeno inizialmente, piuttosto scarse, per cui vi basteranno un paio di colpi ben assestati per farli secchi. Il tutto si svolgerà lungo una serie di otto schemi organizzati su vari piani, all'interno dei quali ci verrà anche richiesto un minimo di ragionamento e di fare sfoggio delle nostre abilità di *platform gamers*, senza le quali finiremo spiaccicati in diverse occasioni.

Tecnicamente parlando *MKM* non può certo definirsi un capolavoro, anzi... Tanto per cominciare il nostro sprite e quelli avversari sono estremamente pixellosi e poveri di animazioni, e si vanno a collocare ben al di sotto della media dei personaggi presenti nel *coin-op* originale. Inoltre i vari nemici contro i quali vi troverete a battagliare sono costituiti da blocchi di personaggi tutti uguali, che si differenziano fra loro solo per il tipo di arma utilizzata, facendoci così sospettare che il poderoso tempio di Shaolin sia ora difeso da Rocco e i suoi gemelli. I fondali non sono molto meglio e, se escludiamo l'effetto 3D, direi che il panorama si prospetta alquanto desolante. Gli unici elementi in grado di risollevare le sorti di un prodotto simile potevano essere una giocabilità e una struttura curate e valide: purtroppo *MKM* risulta deficitaria anche in questo campo. Né le varie opzioni, né i bonus presenti nel gioco riescono infatti a movimentare una struttura che appare piatta dell'inizio alla fine: tutto quello che dovrete fare sarà muovervi lungo i vari schemi, picchiare i nemici, evitare qualche trappola e passare al piano inferiore o superiore del tempo, e questo fino a quando non terminerete il gioco o non verrete sconfitti. Certo, con il proseguo dell'avventura visiterete nuove locazioni e incontrerete nuovi avversari, tuttavia ciò non toglie che l'azione di questo titolo manchi completamente di mordente e che i vari elementi presenti non siano sufficienti a risollevare le sorti di questo gioco, ben al di sotto della media dei picchiaduro.

SHOGUN

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento **La saga di *MK* ha un pedigree di tutto rispetto, eppure sembra che nessuno dei programmatori di questo *Mortal Kombat Mythologies* abbia la più pallida idea delle qualità richieste da un *beat 'em up* a scorrimento. Infatti, facendo anche finta che la grafica del gioco sia ben realizzata (e non lo è), *MKM* risulta caratterizzato da una struttura e da una meccanica di gioco ridotte ai minimi termini, che lo fanno sfigurare non solo rispetto ai migliori titoli disponibili sui 32-bit, ma anche rispetto a parecchi giochi usciti anni addietro su SNES e MD. Ridateci *Bare Knuckle* e *Final Fight*...**

PRO...
- *Sonoro pregevole*
- *E' Mortal Kombat*

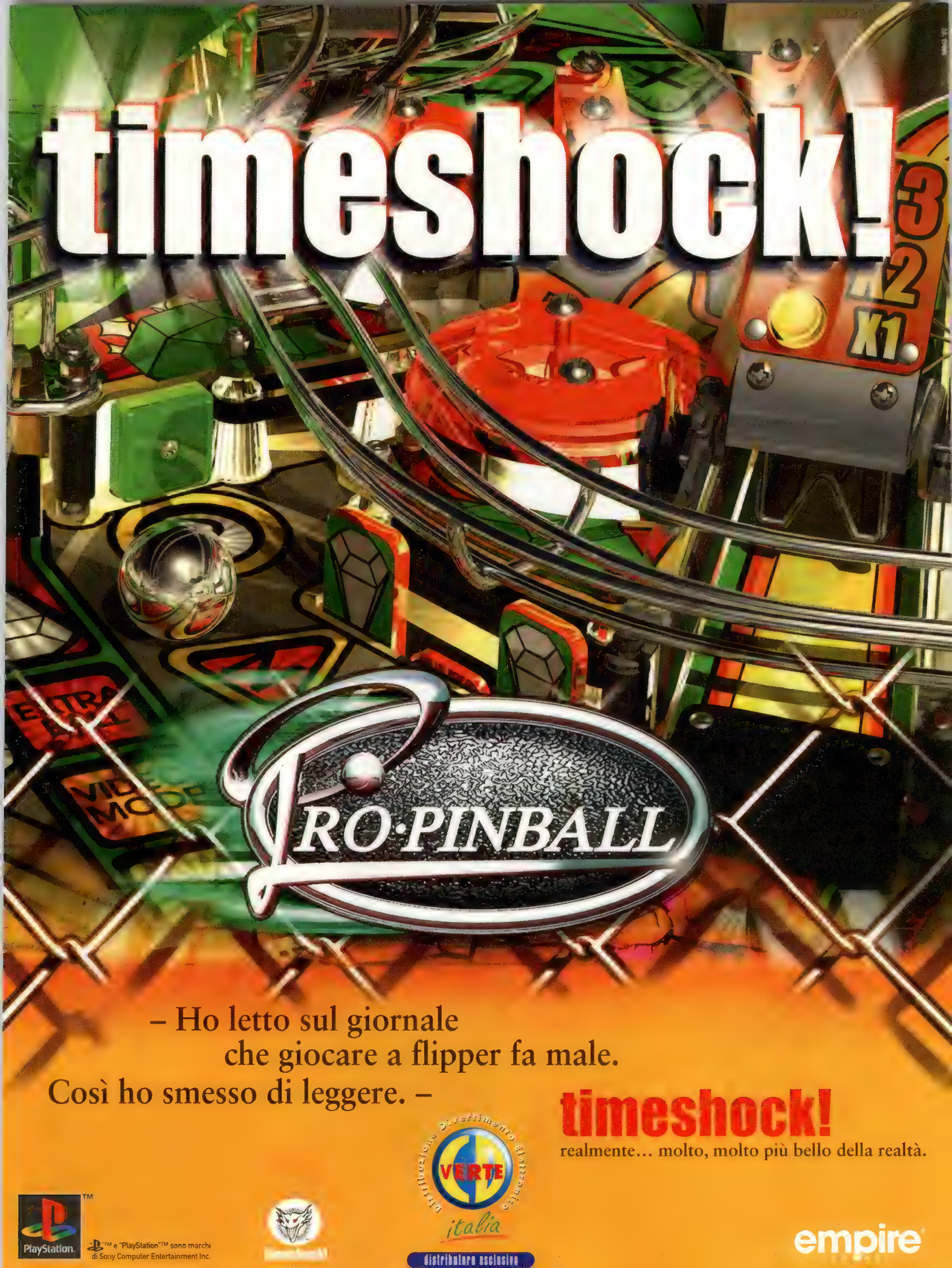
CONTRO...
- *Tecnicamente mediocre*
- *Monotono e ripetitivo*

LA PAGELLA...

Grafica : **55**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **59**
Longevità : **65**
Originalità : **40**

60

Titolo : M.K. MYTHOLOGIES
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO



– Ho letto sul giornale
che giocare a flipper fa male.
Così ho smesso di leggere. –

timeshock!
realmente... molto, molto più bello della realtà.

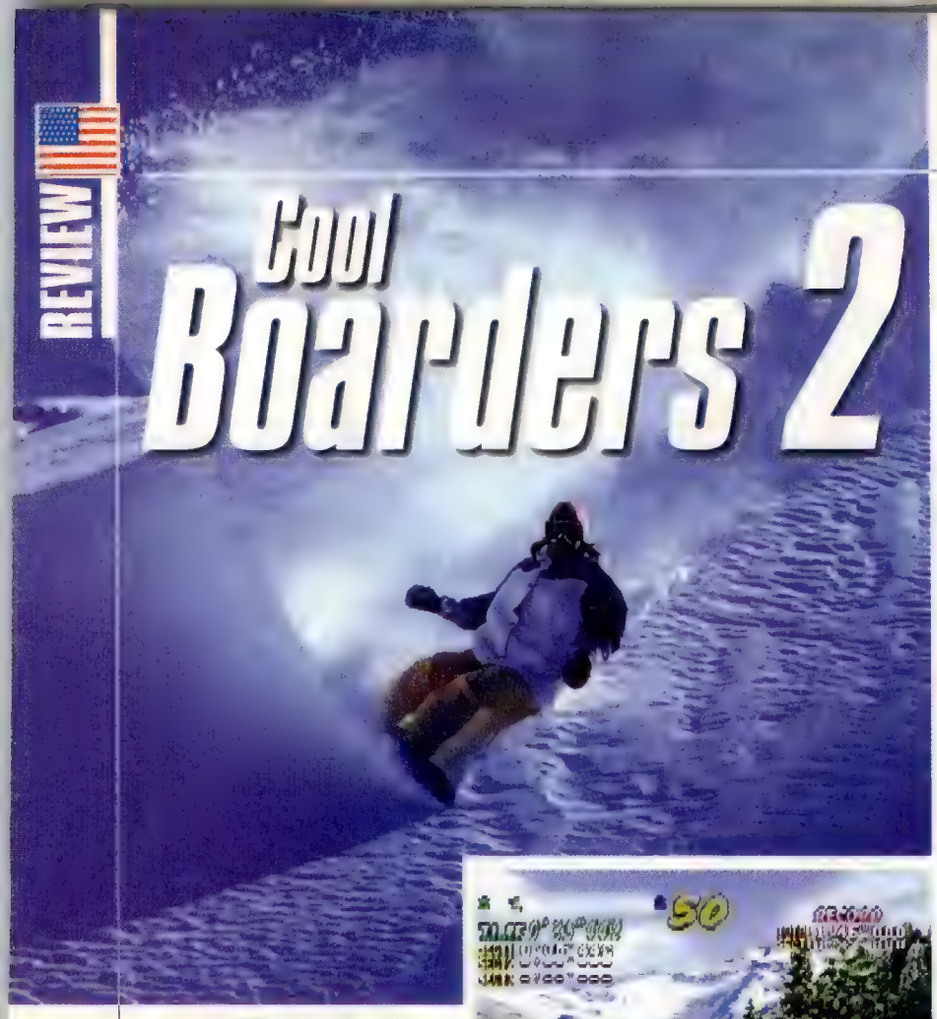
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
distributore esclusivo

empire

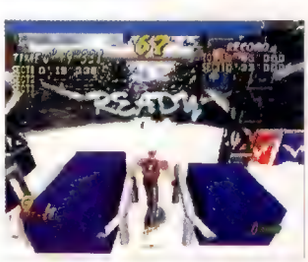
PlayStation™

™ e "PlayStation™" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

Cool Boarders 2



La gamma di software disponibile su PlayStation è così ampia e variegata da riuscire a coprire praticamente qualsiasi tipo di genere.
Esistono *shooting game, beat 'em up, puzzle game,* picchiaduro, giochi strategici, oltre ovviamente a un pletora di simulazioni. Negli anni passati quest'ultima branchia, grazie alle possibilità offerte in campo 3D dalla console Sony, ha subito uno sviluppo e un incremento tale dei propri componenti che molte software house si sono trovate costrette, per diversificare i propri titoli dalla massa, a cercare nuove soluzioni: altrettanto spesso però queste scelte si sono tradotte in meri *update* a livello cosmetico di strutture vecchie di anni.



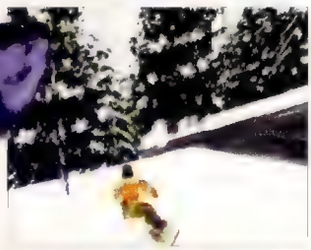
Titolo : COOL BOARDERS 2
Casa : SONY
Versione : SCEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

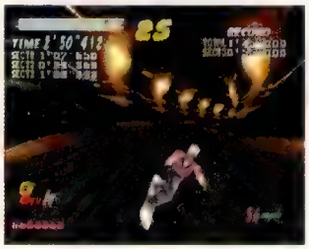
In questo contesto *Cool Boarders 2* può considerarsi figlio del progresso, del tempo che avanza, di quella porzione di software "innovativa" che prende uno schema di gioco fossilizzato, ci aggiunge un paio di opzioni carine e ci propina il titolo come se si trattasse dell'ottava meraviglia del mondo. Con questo non intendo ovviamente dire che *Cool Boarders 2* sia del tutto disprezzabile o che la maggior parte dei titoli ispirati a canoni, per così dire, "classici" siano delle ciofeche; mi sto solo chiedendo se, alle porte del 1998, dopo tutto quello che abbiamo visto e giocato, non sia lecito aspettarsi di più da un videogame.

Come il suo predecessore, anche *Cool Boarders 2* offre un discreto set di opzioni. Dopo esservi sorbiti la consueta intro, potrete infatti, mano al joypad, iniziare un lungo viaggio tra le varie modalità di gioco, decidendo così il metodo che più vi aggrada per rifarvi i legamenti del ginocchio (o farvi "uscire" la spalla come il sottoscritto...

ndSimon). Le opzioni a disposizione prevedono la *Competition*, il *Freestyle*, il *Big Air* e l'*Half Pipe*. La prima modalità vi offre la possibilità di gareggiare contro altri otto concorrenti, tutti gestiti dalla CPU, in una serie di folli discese all'ultima tavola lungo le tre piste presenti nel gioco.

L'obiettivo è ovviamente quello di arrivare primi, ma l'impresa sarà tutt'altro che semplice visto che i vostri avversari, oltre ad essere dannatamente bravi, si riveleranno anche piuttosto scorretti. In ogni caso prima di potervi lanciare a folle velocità lungo canaloni straripanti di *powder*, sogno di ogni *snowboarder* degno di questo nome, dovrete sostenere un'altra prova. Per la cronaca non si tratta di vestirvi come dei beoti e nemmeno di trovare un paio di calzini che si intonino con il vostro berretto (peraltro tutte possibilità offerte dal gioco), quanto piuttosto di esibirvi in due salti da un trampolino alto più di 20 metri. Potrete quindi dare libero sfogo alla vostra creatività, disegnando nell'aria le figure che più vi aggradano. Occhio però, perché questa prova non è meramente coreografica e non si tratta di un semplice intrattenimento o di una trovata "di stacco": i punti acquisiti serviranno per decidere la vostra posizione di partenza ed è inutile che vi





stia a dire che prima riuscirete a partire maggiori saranno le possibilità di vincere la gara. La seconda opzione invece vi consentirà di provare liberamente i tre tracciati base, esercitandovi sia nella tecnica di discesa che nei vari salti. In questa modalità potrete anche sfidare un vostro amico/nemico tramite un comodo sistema di *split screen*, anche se sarete voi gli unici esseri viventi presenti su schermo. La terza modalità, il *Big Air*, non è altro che una gara di salti dal trampolino (molto simile a quella che precede la *Competition*) e lo stesso può dirsi dell'*Half Pipe*, anche se qui dovrete/potrete fare sfoggio delle vostre abilità all'interno di un canalone e non fiondandovi da 20 metri d'altezza. Nonostante il differente *background*, lo scopo di queste due competizioni è tutto sommato il medesimo ovvero quello di ottenere più punti: l'obiettivo è raggiungibile eseguendo il maggior numero di contorsioni possibili in un singolo salto. Tutto ciò potrà essere fatto anche durante le discese, spiccando balzi in punti ben precisi del tracciato, collocati poco oltre i vari *checkpoint*. Dovrete fare quindi molta attenzione a non perdere l'appuntamento con questi pseudo-trampolini o correrete il serio rischio di ottenere un punteggio basso e, cosa ben più grave, andarvi a fracassare il testone contro un bel pino.

Apparecchia la tavola

A livello meramente tecnico *Cool Boarders 2* è rimasto pressoché invariato rispetto al suo predecessore. La veste grafica, pur risultando discretamente curata, è ancora afflitta da *texture* piuttosto sgranate e anche i poligoni che costituiscono la pista presentano qualche imperfezione. Durante le varie discese è infatti possibile notare qualche sbavatura nelle routine 3D, con alcuni segmenti neri tra un poligono e l'altro. In titoli come ***Ridge Racer*** quest'inconveniente, benché presente, era meno visibile a causa del colore più scuro della pista, ma qui sulla neve, il difetto appare molto più evidente. Anche se i fondali sono piuttosto spartani e cubettosi, nessuno di questi problemi mina in maniera irreparabile la giocabilità di ***Cool Boarders 2***. Fortunatamente le componenti cardine del gioco (*scrolling* e sistema di rilevamento delle collisioni) funzionano tutto sommato bene, permettendo al giocatore di lanciarsi lungo le varie piste senza grossi patemi d'animo. Proprio lo *scrolling* infatti, pur non essendo un fulmine di guerra, mantiene sempre un *frame rate* accettabile anche nella modalità a due giocatori: bisogna comunque sottolineare che la presenza di due sole inquadrature da un lato ha consentito ai programmatori di ridurre al minimo spiacevoli effetti di *pop-up* (cosa peraltro riuscita benissimo), ma dall'altro ha notevolmente ridotto la profondità dell'orizzonte visibile da parte del giocatore. L'accompagnamento sonoro è caratterizzato da un buon set di musiche, tutte dotate di un discreto ritmo e che ben si sposano con lo spirito del titolo. Meno riusciti invece gli effetti sonori che presentano una serie limitata di sintesi e di "collisioni" poco credibili. Buono il sistema di controllo caratterizzato da un uso intensivo dei tasti del pad, grazie ai quali potrete esibirvi in una serie di spettacolari *tricks* oltre che cercare, ovviamente, di evitare i vari ostacoli che vi si faranno incontro durante le vostre discese peregrine.

Mai tipo hill

Cosa possiamo dire, in definitiva, di *Cool Boarders 2*? Di sicuro è un prodotto discretamente confezionato, divertente e impegnativo, che però non riesce a sopperire ad alcune carenze a livello strutturale. Infatti, se da un lato le fasi di gara lungo le piste risultano divertenti, dall'altra il numero esiguo di tracciati e la relativa ripetitività degli ostacoli rendono il prodotto rapidamente obsoleto. Le opzioni di contorno (perché in fondo è di questo che si tratta) rappresentano un palliativo troppo debole che, per quanto divertente e impegnativo, non riesce a colmare il *gap* esistente fra questo titolo e altri giochi sportivi o di guida presenti sul mercato. Escludendo il contesto montano, *Cool Boarders 2* non è altro che una sorta di *Rage Racer* impoverito che non presenta elementi in grado di staccarlo dalla massa di giochi analoghi, se non il fatto di essere ai comandi di un simpatico pischello con una tavola al posto della macchina e su un soffice manto nevoso invece che sull'asfalto.

I TRE PERCORSI SONO CARATTERIZZATI DA UN NUMERO CRESCENTE DI OSTACOLI E DA CURVE CHE SI FARANNO VIA VIA PIÙ SECCHE.

Commento ***Cool Boarders 2*** **è il classico gioco rivolto ai fan del genere e a quelle persone in cerca di un titolo godibile senza pretendere a tutti i costi un capolavoro. A parte l'ambientazione infatti, il titolo Uep non è altro che una sorta di *racing game* che punta buona parte delle proprie attrattive su un ampio set di opzioni e modalità di contorno piuttosto che sulla fase corsaiola vera e propria. Struttura, schema di gioco e sistema di controllo sono tutti già ampiamente visti e provati e, con i titoli concorrenti presenti in questa categoria, il peso di una veste grafica non perfetta e di una longevità tutto sommato limitata si fa sentire parecchio.**

Pro...

- *Opzioni numerose*
- *Abbastanza divertente*

Contro...

- *Tecnicamente non impeccabile*
- *Non offre nulla a lungo termine*

La pagella...

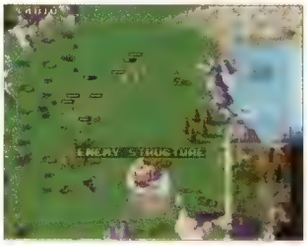
Grafica : **78**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **82**
Longevità : **74**
Originalità : **70**

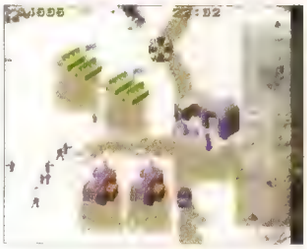
79

Command & Conquer Red Alert

Westwood Studios e Blizzard Entertainment hanno l'indubbio merito di aver ridefinito un genere ludico – quello dei *war games* – che da qualche anno ormai privilegia una forma di combattimento in tempo reale, opposta all'ormai obsoleto sistema di alternanza dei turni.
In secondo luogo, i consistenti miglioramenti cosmetici delle ultime simulazioni belliche hanno facilitano la *mainstreamizzazione* di prodotti tradizionalmente confinati a una nicchia di mercato. Due i giochi che hanno reso possibile questa rivoluzione copernicana: ***Warcraft 2*** di Blizzard (la versione PlayStation è disponibile dallo scorso settembre) e ***Command & Conquer***, pubblicato esattamente un anno fa. Ora Virgin Interactive propone l'inevitabile seguito che – narrativamente parlando – si presenta sotto forma di *prequel*. Per chi non avesse mai avuto la fortuna di giocare a ***Command & Conquer***, riassumiamone brevemente le caratteristiche. Di fatto, si tratta di creare unità belliche, mandarle in perlustrazione nei territori circostanti e, inevitabilmente, assogettare o venire assogettati del nemico. A differenza dell'originale – ambientato in un futuro non troppo lontano al nostro che vedeva fronteggiarsi due grandi organizzazioni militari, la Confraternita di Nod e la Global Defence Initiative – all'origine di ***Red Alert*** vi è un paradosso storico a metà tra Brown e Dick: l'eliminazione di Adolf Hitler da parte di uno scienziato mandato a ritroso nel tempo ha modificato radicalmente il corso della storia così come la conosciamo, favorendo l'ascesa del regime stalinista. Nello scenario immaginato da Westwood, Josef Stalin domina larga parte d'Europa e minaccia le forze Alleate, che combattono per ristabilire la democrazia nel nome di McDonald's, Nike e Coca Cola. Al pari del precedente episodio, il giocatore può assumere il comando dei "cattivi" (le forze sovietiche) oppure quello dei "buoni" (gli Alleati) e dare inizio a un'epica serie di battaglie. Al pari dell'originale PC, anche la versione console occupa due CD-Rom.

Poderosi i mezzi aerei a disposizione dei sovietici.





Le truppe tendono talvolta a ostacolarsi a vicenda specie quando l'azione si fa caotica.

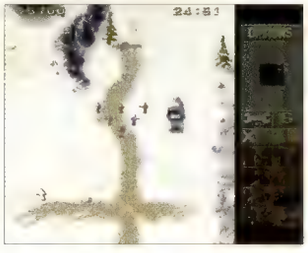
Titolo : **C&C: Red Alert**
Casa : **Virgin**
Versione : **Americana**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Strategico**

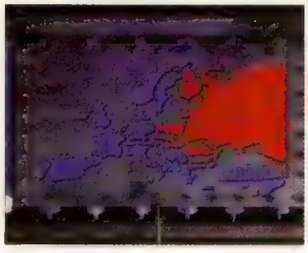
Caccia al Toro

La prima osservazione da fare relativamente alla versione PlayStation è che contiene non solo le missioni originali della versione PC, bensì anche gli scenari ausiliari del primo disco di espansione. Non occorre essere laureati in matematica per concludere che dovremo affrontare ventotto missioni in tutto. Gli obiettivi da portare a termine sono eterogenei, soprattutto se paragonati al primo ***Command & Conquer***. Non dovremo "semplicemente" massacrare i nemici e radere al suolo le loro installazioni. Saremo invece chiamati a recuperare preziose informazioni finite in mano nemica, salvare degli ostaggi, attentare alla vita delle più importanti autorità militari e via dicendo. Come in ***Command & Conquer,*** la componente meramente bellica e quella a carattere gestionale si bilanciano perfettamente. Anche qui dovremo prima di tutto allestire una base, proteggerla dalle incursioni nemiche con l'ausilio di torrette, sacchi di sabbia o mine, quindi edificare caserme, fabbriche d'armi, barricate. Oltre alle strutture vere e proprie, sarà necessario organizzare il nostro esercito, produrre nuovi uomini, armi e veicoli da combattimento e trasporto. Una delle priorità è esplorare la zona circostante alla vostra base alla ricerca di fonti energetiche e minerarie. Ciò che vi accomuna al nemico è la necessità di reperire minerali indispensabili per la produzione di armi, fabbriche e basi militari. Le fonti energetiche possono essere nobili o volgari. Queste ultime rappresentano l'equivalente del *Tiberium* di ***Command & Conquer***. Alcune strutture sono predisposte alla trasformazione dei minerali in energia e in crediti. L'area di gioco non è immediatamente data, ma si disvela man mano che vi muovete verso le estremità dello schermo. Il metodo di controllo ricalca quello del predecessore: ***Red Alert*** presenta la flessibile interfaccia punta-e-clicca che dai tempi di ***Dune II*** ha subito una serie di trasformazioni, ma non è mai stata profondamente rinnovata. Al contrario, ha rappresentato un modello per una pletora di cloni più o meno riusciti che hanno trovato il loro paradigma nel recente ***Total Annhilation*** per PC. Ma questa è un'altra storia. Tornando al *gameplay*, ***Red Alert*** è caratterizzato da un sistema pratico e intuitivo. Per spostare un'unità o un veicolo da una parte all'altra della mappa basterà selezionarla attraverso un *clic* del mouse o del pad e quindi indicare sullo schermo la posizione in cui si intende ricollocarla. A questo punto, come per magia, l'unità si sposterà automaticamente scegliendo l'itinerario più breve (ma non necessariamente quello più sicuro). Possiamo impartire alle unità una serie di ordini specifici del tipo attacca, difendi, scorta etc e muovere contemporaneamente un gran numero di soldati e mezzi di trasporto/combattimento. Tra le novità introdotte da ***Red Alert*** segnaliamo l'opzione "Formazione" che consente di razionalizzare la disposizione delle unità su schermo, evitando nel contempo che si intralcino a vicenda. Altri comandi di gioco avanzati sono l'attuazione di strategie di difesa aggressiva (eliminazione di tutti gli avversari che entrano in un'area di gioco precedentemente marcata), l'opzione "segnalibro" (per inquadrare rapidamente una porzione dell'area di gioco), imporre fuoco e/o spostamenti forzati, adottare strategie di fuga rapida e mutlidirezionale e via dicendo. Le forze in campo possiedono caratteristiche del tutto peculiari, ma rispetto al titolo precedente, ravvisiamo un maggiore squilibrio. I sovietici sono indubbiamente superiori nei combattimenti aerei, mentre appaiono deficitari in quelli navali. L'eterogeneità dei mezzi a disposizione rende necessario adottare molteplici strategie belliche al fine di imporsi sull'avversario.

Comanda & Conquista

Il primo ***Command & Conquer*** possedeva due grandi difetti. Primo: inspiegabilmente non supportava l'opzione *mouse* (diciamo "inspiegabilmente"



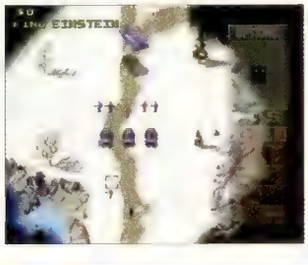


perché nelle beta era stata implementata). In secondo luogo, era caratterizzato da un metodo di salvataggio non troppo pratico: l'opzione diventava accessibile solo dopo aver risolto un grande numero di missioni. ***Red Alert*** ha ovviato a tutti questi inconvenienti. Il *mouse* non solo è supportato, ma è anche praticamente indispensabile per poter giocare comodamente. La componente grafica non eguaglia quella dell'originale, ma si difende bene. Un *frame rate* leggermente superiore compensa la perdita di definizione. Come il precedente, il gioco offre un *gameplay* splendido, semplice all'apparenza, ma dotato di uno spessore e di una profondità senza pari nell'attuale produzione PlayStation (***Red Alert*** è il classico gioco che si impara in dieci minuti, si gioca per dieci settimane) e di una longevità assicurata non solo dal numero elevatissimo di missioni. E non è tutto... La modalità di gioco *Skirmish* simula efficacemente l'opzione di *multiplaying*, in quanto ci permette di affrontare tre eserciti controllati dal computer e caratterizzati da livelli di Intelligenza Artificiale differenti. Il massimo della vita, comunque, è la sfida contro un avversario umano, previo acquisto di due copie del gioco e dell'apposito cavo di collegamento tra due console. In questa modalità, sono disponibili cinque eserciti (Russia, Inghilterra, Germania, Francia e Ucraina), venti scenari e la possibilità di stabilire l'entità dei crediti iniziale (da 0 a 10.000). L'opzione *Tech Level* consente inoltre di selezionare il numero di unità militari disponibili in combattimento (0-10) nella modalità *link*. Più alto è il livello selezionato, più sofisticata (e costosa) sarà l'unità. Si riscontra una significativa implementazione – a livello qualitativo e quantitativo – di armi, mezzi e fanti a disposizione: possiamo controllare direttamente aerei e navi, gestire attacchi via terra, mare ed acqua. Segnaliamo anche nuove unità di combattimento, come i medici da campo in grado di curare in tempo reale i soldati feriti, oppure le spie, capaci di infiltrarsi più o meno indisturbate nelle installazioni nemiche per sottrarre informazioni riservate. Ma tanto i primi quanto le seconde sono estremamente vulnerabili ai colpi avversari. Le spie sono invisibili al personale militare, ma non ai cani lupo che presidiano le basi e che finiranno per sgozzarle con preoccupante frequenza. Ritroviamo gli ingegneri, ma solo per scoprire che la loro efficacia è stata nettamente ridimensionata: se in ***Command & Conquer*** si impadronivano facilmente delle costruzioni nemiche ora si limitano a danneggiarla. Tre i livelli di difficoltà disponibili: *easy, normal, hard*. In generale il grado di difficoltà di ***Red Alert*** è maggiore rispetto al predecessore. Le truppe controllate dal computer reagiscono in tempi rapidissimi alle nostre provocazioni e non esitano a ricorrere a pesanti bombardamenti per limitare le nostre velleità di conquista. In sintesi, l'atteggiamento degli avversari in battaglia è più aggressivo: gli avversari si comportano in modo più realistico e, nelle missioni avanzate, danno del filo da torcere anche ai giocatori più smaliziati. Durante il gioco possiamo variare anche la velocità dell'azione. Le variabili possibili sono normale, veloce e turbo. La modalità di gioco in coppia offre venti differenti scenari.

La colonna sonora, curata da Frank Klepacki e Paul Mudra, si sposa perfettamente all'azione di gioco e gli effetti sono generalmente ben fatti. Le frasi digitalizzate dei soldati – in inglese, chiaramente – fanno da contrappunto all'interazione e accrescono il grado di realismo del gioco. Durante il gioco possiamo variare la traccia musicale e modificare il volume del sonoro. Sebbene ***Red Alert*** sia suddiviso in una serie di missioni spesso molto differenti tra loro, permane una struttura narrativa che assicura una linearità alla simulazione. Oltre ai momenti di interazione pura – avvincenti di per sé – il tema bellico è enfatizzato da splendide animazioni in *full motion video* che incorniciano i vari *stages* a mò di prologo ed epilogo. Il *wargame* targato Westwood è uno dei pochi prodotti in cui la presenza delle animazioni non si aggiunge al gioco stesso come un "qualcosa d'altro", ma si intergra in modo funzionale alla dinamica ludica.
Per concludere, ***Command & Conquer: Red Alert*** è un gioco dotato di uno spessore davvero notevole, ricrea un mondo virtuale perfettamente credibile, offre un tipo di interazione coinvolgente, tanto nella modalità singola quanto in quella collettiva.

LA COMPLESSITÀ DELLA SIMULAZIONE È GARANTITA DA UNA MULTIDIMENSIONALITÀ BELLICA: IL GIOCATORE DEVE DIMOSTRARE DI SAPER GESTIRE MEZZI DI TERRA, D'ACQUA E D'ARIA. NON È SEMPRE FACILE, MA È TERRIBILMENTE DIVERTENTE.

J.A.



Si ringrazia
Atlantide
per il CD

Commento **Un'ottima conversione. Non trovo definizione migliore per *Command & Conquer: Red Alert*. La trasposizione console ha conservato intatto gran parte del fascino dell'originale. Se si è disposti a chiudere un occhio di fronte a una cosmesi meno definita della controparte PC, il *sequel/prequel* di *Command & Conquer* può essere considerato il migliore *wargame* in tempo reale per Sony PlayStation. Se amate il genere e non avete un computer, avete trovato IL gioco.**

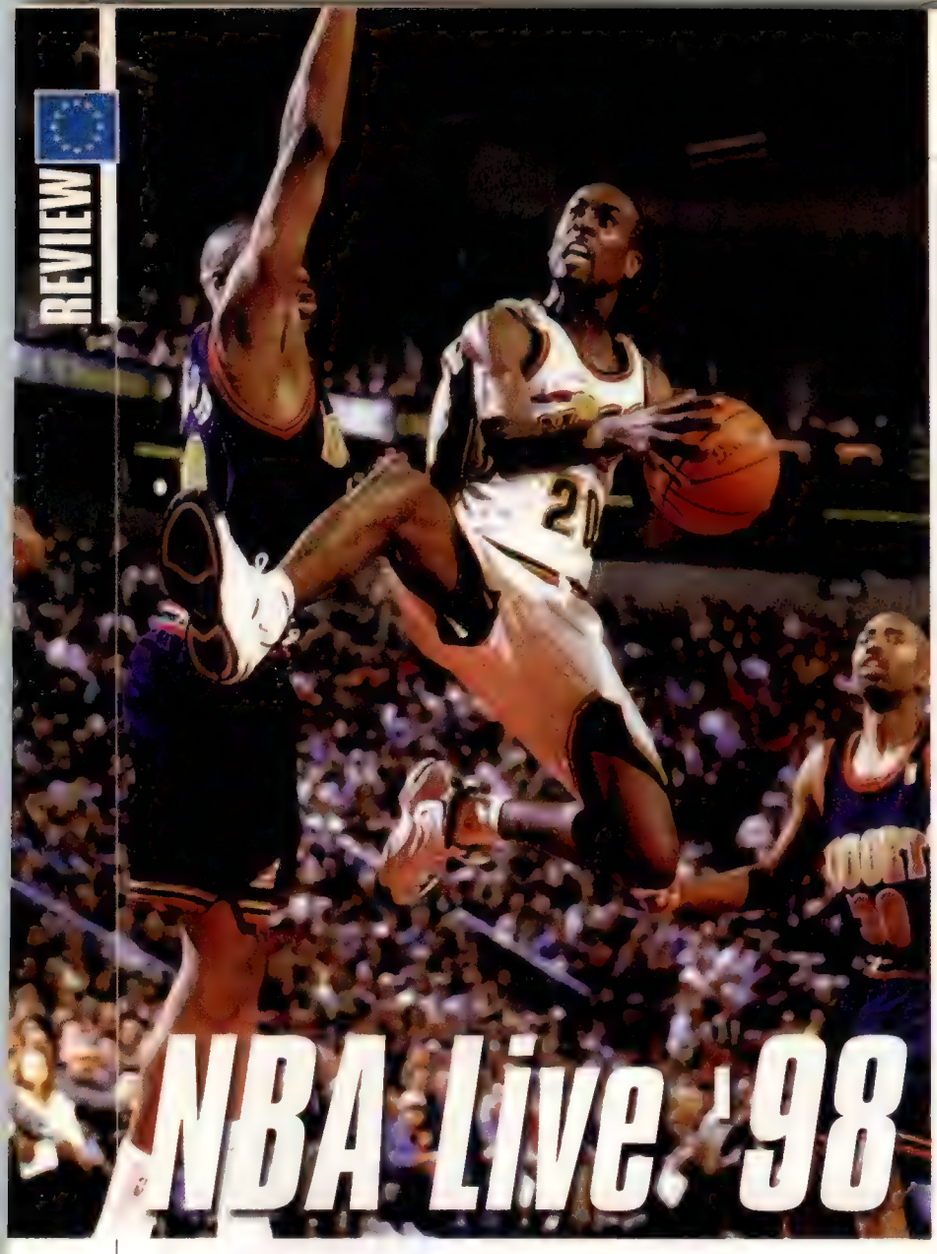
Pro...
- *Gameplay avvincente*
- *Possibilità di gioco in coppia*

Contro...
- *Niente hi-res (L)*
- *Con il pad il controllo non è il massimo*

La Pagella...

Grafica : **89**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **90**
Longevità : **92**
Originalità : **79**

90

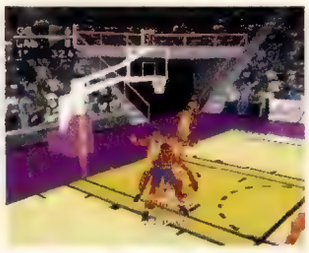


NBA Live '98

Lo spettacolo è ricominciato! Con la partita inaugurale giocata il primo novembre tra i Celtics e i Chicago Bulls (vinta sorprendentemente da Boston) è infatti iniziata anche la stagione '97/'98 della NBA, il campionato di basket più spettacolare del mondo. E le sorprese non sono mancate sin dai primi incontri; oltre al già citato match d'esordio, bisogna infatti sottolineare la partenza-razzo di Los Angeles e Atlanta, a lungo imbattute, il buon inizio di San Antonio (la scorsa stagione una delle peggiore squadre della lega), grazie al ritorno di David Robinson e all'arrivo di Tim Duncan e le difficoltà di Chicago che, orfana di Scottie Pippen infortunatosi durante una partita amichevole di *pre-season*, affida la maggior parte delle responsabilità offensive al leggendario Michael Jordan.

Vista la notevole durata di una stagione è comunque difficile pronosticare con certezza quale squadra sia favorita per la vittoria finale, ma alcune previsioni si possono fare; è infatti quasi impensabile, visti i *roster* a disposizione e le prime prestazioni, che team quali Golden State, Boston, Toronto e i Clippers possano sperare, una volta terminata la *regular season*, di giungere ai *play-off*. Ai numerosi tifosi di queste squadre non resta quindi che aspettare le prossime stagioni per sperare di vedere la propria franchigia vincente oppure, se si vogliono ottenere risultati più velocemente (anche se a livello simulato), affidarsi a PlayStation. Per la console di casa Sony infatti, sono numerosi i titoli di qualità dedicati a questo sport, e più precisamente al campionato della NBA: Sony, Electronic Arts e Konami hanno lanciato in questi ultimi anni prodotti dotati di una realizzazione tecnica eccezionale e di una struttura di gioco in grado di riprodurre in maniera fedele tutte le caratteristiche della pallacanestro. L'ultima produzione del genere è ***NBA Live '98*** di Electronic Arts: la nuova edizione della celebre serie può contare su diverse innovazioni non limitate all'aggiornamento dei *roster* dopo il *draft* della scorsa stagione e la campagna acquisti estiva, ma anche su nuove e spettacolari giocate.

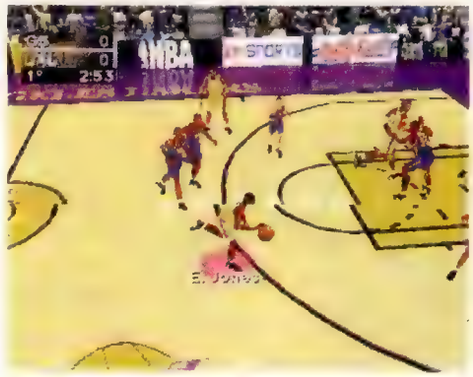
Titolo : **NBA Live '98**
Casa : **Electronic Arts**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **Sportivo**

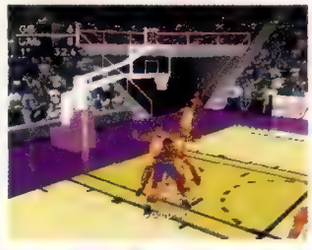


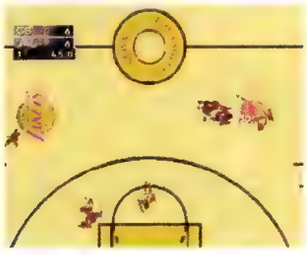
Pitino for President!

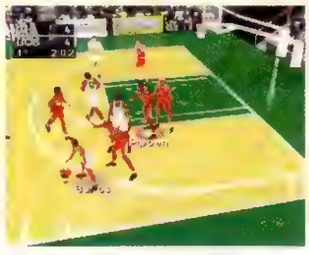
Come capita ormai per qualsiasi simulazione sportiva avente i diritti di qualche team o lega famosa, appena accesa la console si assiste a una presentazione spettacolare; si tratta in definitiva della solita sequenza in FMV in cui si possono vedere alcune schiacciate, assist e stoppate di ottima fattura, accompagnate da una musica ritmata che si sposa alle perfezione con l'azione. A questo punto, gasati dalla qualità delle giocate appena viste, non resta altro da fare che *settare* alcune semplici opzioni, prima di scatenarsi sul *parquet* di uno dei più famosi palazzetti degli Stati Uniti. La prima decisione da affrontare riguarda il tipo di incontro: le possibilità a disposizione del giocatore sono le classiche e comprendono la partita amichevole, una stagione completa e i *play-off*. E' stata inserita anche la gara del tiro da tre punti, competzione che non aggiunge molto al gioco dato che fondamentalmente la riuscita del tiro dipende molto più dalle statistiche dei giocatori che dal momento in cui viene rilasciato il tasto di tiro. Sarebbe stato più saggio inserire la gara delle schiacciate, competizione in grado di offrire un alto tasso di

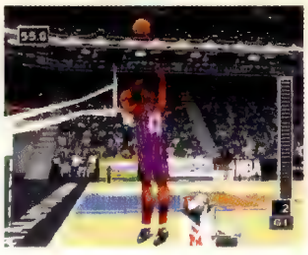
Questa è l'inquadratura che viene utilizzata all'inizio del gioco; senza dubbio una delle più comode, anche se certamente non la più spettacolare.











spettacolarità. Aspetto senza dubbio interessante nel nuovo titolo della Electronic Arts è la presenza di un paio di schermate che consentono di adattare un gran numero di parametri alle necessità del giocatore. I quattro livelli di difficoltà disponibili offrono una sfida adeguata a qualsiasi tipo di videogiocatore, mentre le tre modalità di gioco permettono di affrontare una partita seguendo tutte le regole del basket reale (Simulazione), di giocare praticamente senza regole, alla ***NBA Jam*** (Arcade) oppure di adattare tutte le opzioni disponibili, ad esempio i falli, alle proprie esigenze (Personalizzato). In un'apposita schermata sono segnalate tutte le infrazioni esistenti nella pallacanestro, infrazioni che possono essere attivate o disattivate a piacere, oltre a due barre che indicano l'abilità degli arbitri nel vedere i contatti e i falli sia in attacco che in difesa. Durante la partita sono numerose le opzioni a disposizione del giocatore: sostituzioni, replay, schermate di statistiche e selezione delle visuali sono solo alcune delle possibilità offerte ai cestisti/allenatori virtuali Per finire rimane ancora un'operazione importante: selezionare la squadra tra quelle che compongono la NBA. Per ogni team sono presenti diverse valutazioni statistiche, utili per riconoscere le squadre più forti, oltre a una pagina di storia nella quale vengono descritte le prestazioni della franchigia nelle ultime stagioni. A questo punto, è giunta veramente l'ora di cominciare: non resta quindi che allacciarsi le Nike Air e scendere in campo: il campionato più bello del mondo sta per iniziare.

It's Showtime!

Appena iniziata la partita, la prima operazione da eseguire è quella di decidere quale visuale utilizzare: nella miglior tradizione dei giochi sportivi dell'ultima generazione, in ***NBA '98*** sono ben otto le inquadrature presenti e, una volta tanto, si riescono a costruire azioni di gioco con la maggior parte di esse. Oltre alla classica inquadratura laterale, ne è presente una a tre quarti (alla ***FIFA Soccer***, tanto per intenderci), una da dietro il canestro e una dall'alto (senza dubbio la meno comoda da utilizzare), mentre le restanti quattro sono variazioni delle precedenti. Interessante in questa sezione la presenza di una barra che permette di *zoomare* per avvicinare o allontanare la visuale: vista la presenza di dieci regolazioni diverse, si può tranquillamente affermare che il numero di inquadrature a disposizione è impressionante e in grado di soddisfare anche l'appassionato più esigente. Ma le opzioni selezionabili durante la partita non si limitano all'aspetto estetico, ma sono utili anche per stabilire le strategie di gioco da utilizzare; nell'apposita schermata delle tattiche, sia offensive che difensive, si può decidere di eseguire un pressing a tutto campo o a trequarti campo, aspettare gli avversari nella propria metà campo o impostare i movimenti che i giocatori senza palla devono eseguire quando si trovano in attacco. Peccato solo che alcuni di questi schemi non siano rispettati nel corso della partita. I giocatori controllati dal computer infatti si comportano in maniera più che adeguata offensivamente, eseguendo blocchi e liberandosi per il tiro, ma in difesa hanno la fastidiosa tendenza a non marcare troppo attentamente gli avversari. A questo bisogna aggiungere che i nostri compagni di squadra difficilmente saltano per stoppare l'avversario o per disturbare il tiro e altrettanto raramente cercano di catturare un rimbalzo sotto canestro: ciò costringe il giocatore ad affrontare quasi da solo diverse azioni difensive, soprattutto quando bisogna prendere rimbalzi. Come detto, i compagni eseguono gli schemi d'attacco con attenzione, anche se nei livelli di difficoltà più bassi le azioni si riducono spesso a giocate solitarie concluse con una schiacciata. Proprio le schiacciate sono uno dei punti di forza di ***NBA Live '98***; i programmatori hanno inserito un repertorio abbastanza ampio che comprende schiacciate a due mani, a una mano, con un 180° o un 360° e molto altro ancora. Ovviamente dopo una giocata particolarmente spettacolare il classico *replay* ripropone l'azione da diverse inquadrature, evidenziando ancora di più il gesto atletico e la bellezza della conclusione. Gli unici appunti che possono essere portati a livello strutturale riguardano l'intelligenza artificiale dei giocatori computerizzati, non propriamente impeccabile, e la tendenza degli arbitri a fischiare falli in continuazione (in alcuni casi eseguendo due volte la stessa azione può capitare di non essere puniti la prima volta e di prendere un fallo antisportivo la seconda...) unita a un comportamento insolito delle formazioni avversarie che, come accade in moltissimi giochi, difficilmente commettono infrazioni durante l'incontro. Anche nella realizzazione tecnica sono presenti alcune piccoli imprecisioni: se le animazioni dei cestisti in generale sono realizzate con discreta cura, utilizzando alcune azioni speciali (il palleggio tra le gambe, per esempio) si possono notare evidenti scatti nelle animazioni, mentre altre volte può capitare di muoversi per alcuni istanti sulla linea di fondo o laterale senza che l'arbitro segnali l'infrazione. Proprio per questi motivi, pur essendo ***NBA Live '98*** un gioco di pregevole fattura, ritengo che ***Total NBA '97*** sia ancora leggermente superiore al titolo targato Electronic Arts.

END

Commento **Rispetto a *Total NBA '97*, il nuovo titolo Electronic Arts ha diversi vantaggi e altrettanti svantaggi. La realizzazione tecnica in *NBA Live '98* è superiore, grazie alla presenza di cestisti ottimamente animati e a giocate particolarmente spettacolari da vedere (il titolo della Sony comunque si difende bene in questo settore), ma una volta iniziata la partita si può facilmente notare che la struttura di gioco è migliore in *Total NBA '97*. I giocatori si comportano senza dubbio in modo più realistico e le azioni, qualsiasi sia il livello di difficoltà settato, non si riducono a semplici uno-contro-uno con schiacciata finale. *NBA Live '98* rimane comunque un buonissimo titolo che, soprattutto agli due ultimi livelli di difficoltà, è in grado di offrire una buona sfida agli appassionati del genere; sinceramente, se dovessi scegliere tra questo titolo e *Total NBA '97* penso che opterei ancora per la simulazione di Sony, ma chi già possiede il gioco appena citato, può tranquillamente prendere in considerazione l'acquisto dell'ultimo nato in casa Electronic Arts.**

Pro...

- Ottima realizzazione tecnica
- Numerose giocate spettacolari

Contro...

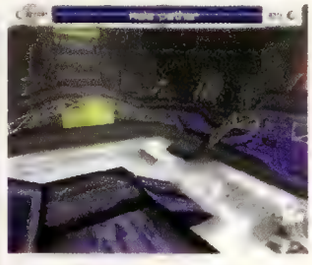
- Intelligenza artificiale limitata
- Azioni un po' ripetitive

La Pagella...

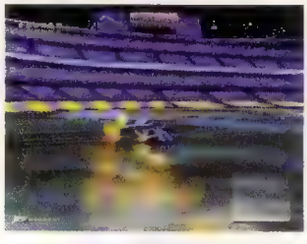
Grafica : **89**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **87**
Longevità : **87**
Originalità : **70**

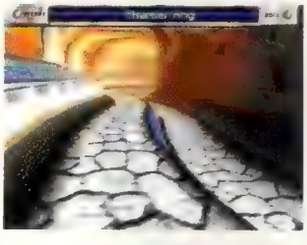
88

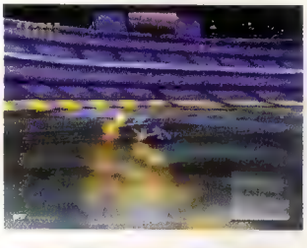
Dodgem Arena



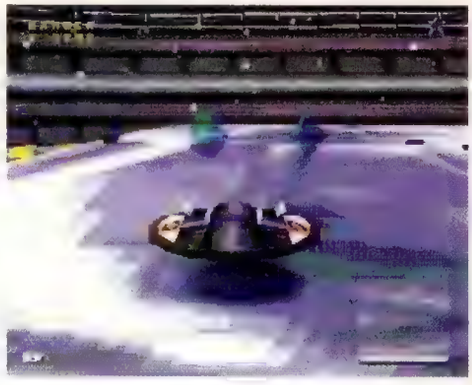
Ormai lo sanno praticamente tutti: quando una software house non sa cosa escogitare di particolarmente innovativo, nove volte su dieci se ne esce con la classica trovata degli sport del futuro. Non ci sono altre motivazioni per spiegare una tale quantità di prodotti "futuristici", prodotti che in gran parte risultano accomunati da due elementi: primo, il fatto di essere ambientati all'interno di arene dove i giocatori se le danno di santa ragione (a piedi, con *jetpack* o a bordo di caccia, ma questo è un elemento secondario) e, secondo, il livello qualitativo non eccelso.







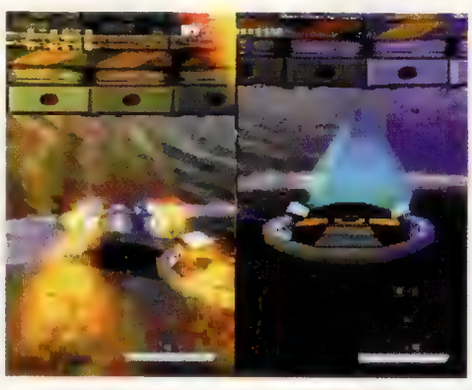
Dodgem Arena è il classico esempio che calza come un guanto. Nel titolo di Project 2 sarete alla guida di una sorta di *skateboard* del futuro, un veicolo circolare che verrà preso e scaraventato all'interno di una serie di arene in stile *Rollerball*. Il vostro obiettivo sarà quello di riuscire a segnare più punti possibile andando a infilare un dischetto da hockey in una porta che si muoverà per l'area di gioco. Come sia possibile muovere un dischetto senza una mazza o una pseudo-racchetta rimane un mistero: ciò che possiamo dirvi è che all'inizio di ogni schema vi troverete al centro dell'arena, intorno a un specie di distributore automatico. Non appena il gioco avrà inizio, questo comincerà a sparare a destra e manca degli enormi *puck* blu: voi dovrete agganciarne uno e potrete cominciare a muovervi fino a quando non riuscirete a individuare una colonna di luce azzurrina. Una volta raggiunta, avvicinatevi con cautela, quindi premete il tasto X per scagliare il disco e sperate che la marcatura abbia luogo. Come *concept* ***Dodgem Arena*** ricorda un vecchio titolo uscito anni fa su Amiga e Atari ST. Si tratta di ***Projectyle***, un gioco realizzato da EA che all'epoca riuscì a catturare l'attenzione di parecchi utenti grazie alla buona veste grafica (ovviamente in 2D), a un sistema di controllo rapido e preciso e a un'azione di gioco frenetica, ma non confusionaria, qualità che mancano in parte al titolo targato Project Two. Tanto per cominciare la grafica, nonostante sia ben definita, risulta estremamente povera di dettagli. Le varie arene sono costituite da una serie di pareti inclinate piuttosto spartane che si snodano su più livelli e che vedono al loro interno la presenza di ponti, cunicoli e strade assortite. Le *texture* non sono male, mentre lo *scrolling* dello schermo, pur se dotato di una discreta velocità, risente di una certa mancanza di *frame*.



Le varie animazioni e gli spostamenti del vostro mezzo risultano quindi particolarmente scattosi alle velocità più elevate e questo rende il controllo della navicella alquanto problematico. Per riuscire a rimanere in pista e a non cozzare contro qualsiasi oggetto presente sullo schermo dovrete infatti centellinare il gas del vostro mezzo, muovendovi con estrema lentezza. In caso contrario sarà sufficiente un minimo contatto con una parte dello schermo per innescare un maledettissimo effetto flipper con la navicella che comincerà a rimbalzare a destra e sinistra, totalmente fuori dal vostro controllo.

QUALCUNO DI VOI RAMMENTA XENO PER ZX SPECTRUM E C64?

IN DODGEM ARENA, TRAMITE LINK, È POSSIBILE GIOCARE FINO IN QUATTRO CONTEMPORANEAMENTE.



Dodgem Arena presenta otto differenti *background*, ognuno dei quali si diversifica dagli altri per forma e per gli ostacoli presenti al proprio interno. Le opzioni di gioco comprendono una modalità torneo, quella di partita singola e la possibilità di sfidare un altro essere umano tramite un sistema di *split-screen* verticale, ma questo non è tutto: è possibile arrivare fino ad un massimo di quattro concorrenti umani tramite l'opzione di *link*, anche se resta come sempre da valutare quante e quali siano le possibilità di avere a disposizione un paio di PlayStation, due televisori e due copia del gioco.

SHOGUN

Commento **A livello concettuale *Dodgem Arena* non è un brutto gioco, almeno non così brutto come potrebbe sembrare dalla recensione. Ciò che condanna irrimediabilmente questo titolo infatti non è la struttura, bensì alcune lacune tecniche che, oltre a rendere il prodotto non molto attraente dal pdv visivo, vanno a incidere pesantemente sulla longevità e sulla giocabilità. Peccato perché le premesse per un buon titolo c'erano tutte...**

Titolo : DODGEM ARENA
Casa : PROJECT TWO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

PRO...
- *Filmati in CG di ottima fattura*
- *Sonoro gradevole*

CONTRO...
- *Non molto controllabile*
- *Poca longevità*

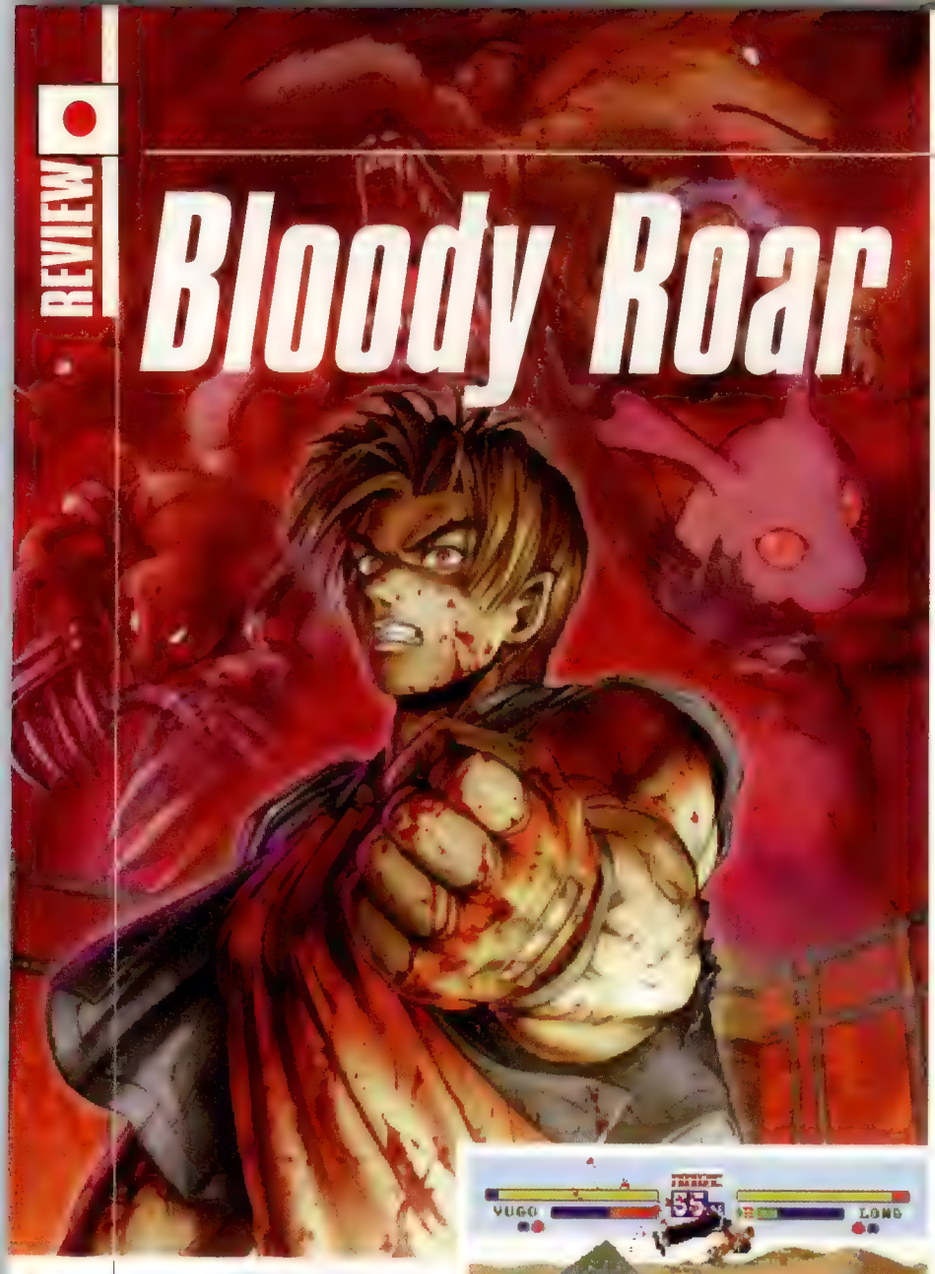
LA PAGELLA...

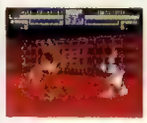
Grafica : **65**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **60**
Longevità : **50**
Originalità : **71**

65

Proprio quando pensavi di tornare a navigare
Overboard!
Un gioco multi-Player ed un mare di follia
Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
PlayStation
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS

Bloody Roar





L'EFFETTO DEL SANGUE AGGIUNGE DRAMMATICITÀ AGLI INCONTRI.

hudson, una casa con poca esperienza nei *beat'em up*, ha recentemente stupito il mondo videoludico producendo, col team Eighting/ Raizing, un picchiaduro dalla spiccata originalità, ma sarà sufficiente questa qualità per permettergli di emergere in un mondo dominato da capolavori come *Tekken* e *Street Fighter EX*?

Curata dai medesimi programmatori (autori anche di *Soukyugurentai*), la conversione di *Bloody Roar* per PlayStation non si è fatta attendere poi molto. Non temete, il ridotto tempo d'attesa non ha interrotto la tradizione di qualità "migliore del coin-op" appartenente alla gran parte dei picchiaduro per il 32-bit Sony. La versione casalinga di *Bloody Roar* offre infatti alcune modifiche alla meccanica di gioco e tonnellate di opzioni e modalità destinate a incrementare sensibilmente la sua curva d'interesse.

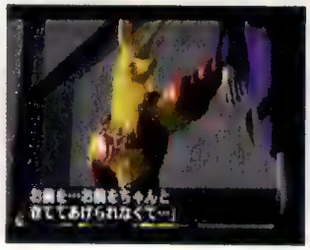
Titolo : BLOODY ROAR
Casa : HUDSON
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

[illegible]

Sin dalla prima occhiata, la meccanica di *Bloody Roar* tradisce le sue numerose fonti d'ispirazione. Una fusione di più stili con un unico obiettivo: la realizzazione di un gioco immediato e divertente anche per i non patiti di picchiaduro. I comandi principali si limitano a un tasto per i calci, uno per i pugni, uno per trasformarsi e uno per attivare la *Rave*. In aggiunta a questi vi è un tasto che facilità la parata e uno per frenare improvvisamente dopo una corsa. Ai complessi colpi speciali "alla *Street Fighter*" sono state preferite le più immediate sequenze di attacchi effettuabili con semplici movimenti: basta premere per tre volte il pulsante del pugno per riempire la bocca dell'avversario con i pugni del proprio giocatore. Non pensiate però che *Bloody Roar* sia un picchiaduro privo di tecnica: solo con memoria e manualità è possibile concatenare le pressioni dei tasti e le direzioni del pad che servono per eseguire le mosse di maggiore efficacia. La gamma di mosse disponibili presenta colpi normali, *combo*, attacchi in rincorsa e prese speciali. Come avviene in *Tekken*, la parata degli attacchi medi e alti è automatica, basta rimanere fermi o muoversi all'indietro; una scelta sicuramente più immediata dello scomodo pulsante di difesa di *Virtua Fighter* e *Soul Edge*. Muovendo la croce direzionale in avanti quando si è in parata è possibile schivare sul fianco l'attacco avversario, soluzione questa alquanto discutibile in quanto richiede un tempismo perfetto. Sarebbe stato meglio dotare il gioco di un pulsante di schivata, come in *Soul Edge*. Chi insiste a giocare sempre in difesa dovrà vedersela con la presa, unico attacco non parabile del gioco e mossa fin troppo potente in quanto, a differenza di molti picchiaduro, non è evitabile in nessun modo. A compensare in parte questo problema vi è il fatto che l'avversario deve essere estremamente vicino e in piedi per poter essere afferrato: ciò espone l'attaccante ai colpi di chi viene aggredito.

[illegible]

L'elemento che rende *Bloody Roar* un prodotto innovativo è la possibilità dei suoi protagonisti di trasformarsi. La metaformosi può avvenire quando nella *Beastification Gauge* appare il simbolo "B": finché si rimane umani, questa barra è influenzata dal numero di colpi parati e messi a segno. Il suo comportamento è quindi simile alla "barra delle Super" presente in molti picchiaduro. Quando ci si trasforma, essa viene influenzata solo dai colpi subiti che la decrementano inesorabilmente. Se si viene atterrati dopo che ha raggiunto i livello minimo si ritorna umani: una volta riassunta la vostra forma umana non potrete trasformarvi finché nella *Beastification Gauge* non apparirà di nuovo la "B". Quando iniziate lo scontro possedete già abbastanza energia per la trasformazione: dipende da voi se trasformarvi subito o attendere che la barra aumenti ulteriormente in modo da avere un'autonomia maggiore. La trasformazione vi dona ragguardevoli vantaggi: innanzitutto aumenta il vostro peso e la potenza muscolare. Ne conseguono salti più elevati e un minore tempo di caduta quando si viene colpiti, fattore questo

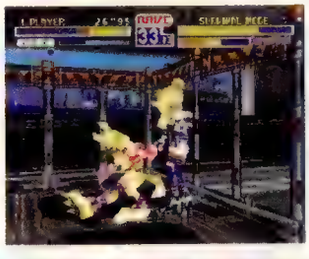


LE SEQUENZE FINALI SI LIMITANO A UNA SEQUENZA D'IMMAGINI STATICHE.

di grande importanza quando si combatte contro certi avversari che amano palleggiare con il corpo delle proprie vittime. La trasformazione dona anche maggiore robustezza e un nuovo potere di rigenerazione. A riguardo è bene notare che la barra di energia possiede due colori differenti: quando subite un colpo una parte di essa, che corrisponde alla metà del danno subito, assume un colore azzurro. Questa corrisponde alla parte del danno che viene lentamente guarita da vostri poteri mutanti: se siete umani, la parte azzurra segna il danno che avreste subito nella vostra forma animale. Effettuando la trasformazione la differenza tra i due livelli di danno viene istantaneamente rigenerata. Il vantaggio più considerevole che offre la mutazione consiste nel nuovo pulsante d'attacco messo a disposizione del giocatore: il tasto che avete utilizzato per trasformarvi vi consente ora di eseguire nuovi attacchi particolarmente letali. In aggiunta alla versione *arcade*, ***Bloody Roar*** offre anche il *Beast Rave Mode*: premendo il pulsante della *Beast Rave* accelerate la velocità d'esecuzione dei vostri colpi. Questo maggiore potenziale offensivo avviene però a discapito della *Beastification Gauge* che diminuirà molto più rapidamente. La trasformazione è quindi molto più che un effetto scenografico; non capire il momento giusto in cui trasformarsi può pregiudicare l'andamento dell'intero incontro.

Un Torneo Brutale

Scelto uno degli otto personaggi disponibili, il giocatore viene introdotto nell'arena di gioco da una breve panoramica del ring. Questa fase permette di ammirare le componenti poligonali del fondale, dove risalta la presenza di alcuni elementi animati. Il campo di gioco ricorda quello di ***Fighting Viper***: i limiti del ring sono infatti delimitati da mura che vengono distrutte quando si finisce l'avversario con un colpo particolarmente devastante. Se per caso la vittima riesce a sopravvivere, da quel lato del ring non vi saranno più protezioni che impediscano ai lottatori di perdere per uscita dal campo di gioco, almeno fino all'inizio del nuovo *round*. Gli attacchi in ***Bloody Roar*** sono caratterizzati da un elevato livello di violenza, senza però raggiungere il livello kitsch di ***Mortal Kombat***. Ad ogni artigliata il sangue schizza su pavimenti e pareti; i pugni diretti al ventre tendono a far riversare il contenuto dello stomaco della vittima sul pavimento. Arrivare al termine di gioco non è particolarmente difficile, anche grazie ai crediti infiniti.



All'ultimo stage vi attende un unico boss, una minotaura meno pericolosa di quanto possa apparire. I brani che accompagnano i combattimenti sono *hard rock*, uno stile che ben si adatta alla veloce azione di gioco. Per nulla gratificanti invece le sequenze finali del gioco, costituite da uno *slide show* di immagini statiche. Appena sufficiente l'introduzione in computer grafica, caratterizzata da un basso dettaglio e da una regia spesso banale e confusa. La caratterizzazione dei personaggi segue la classica tendenza *mainstream* nipponica: una donna sexy, una scolaretta sempre in ritardo, un protagonista belloccio e così via. Le loro controparti poligonali offrono un buon livello di dettaglio grafico accompagnato da animazioni fluide e realistiche. Oltre all'*Arcade Mode*, in ***Bloody Roar*** sono presenti le classiche modalità di gioco presenti nei picchiaduro. Tra queste abbiamo il *Versus Mode*, il *Survival Mode*, il *Time Attack Mode*, il *Pratice Mode* e infine il *Watch Mode*. Le opzioni di gioco disponibili sono estremamente complete e permettono anche di scegliere se utilizzare i personaggi in versione *Super Deformed* oppure bambini. Vi sono inoltre opzioni aggiuntive che vengono attivate man mano che si termina il gioco con tutti i personaggi. All'interno dell'*Option Mode* vi è anche una collezione d'immagini ed è possibile rivedere la presentazione e le sequenze finali di ogni personaggio.

Il Watch Mode offre anche una visuale in soggettiva.

Bloody Roar è un'ottima conversione di un picchiaduro divertente e originale. Sebbene non sia privo di difetti, questo gioco può costituire una piacevole alternativa a classici come ***Tekken*** e ***Street Fighter EX***. Un promettente inizio nel genere dei picchiaduro poligonali per Hudson, che ci lascia ben sperare circa i prossimi *beat'em up* della casa nipponica.

Si ringrazia
Game Start
per il CD

DIEGO

Commento ***Bloody Roar*** **è un titolo dedicato a chi cerca un picchiaduro diverso dai soliti *Tekken* o *Street Fighter*, ma che risulti altrettanto coinvolgente e divertente. I difetti non mancano di certo, a cominciare dai pochi personaggi e dalla discutibili sequenze introduttive e finali, ma nel complesso il titolo Hudson rimane un picchiaduro da tenere fortemente in considerazione.**

Pro...

- *Qualità grafica superiore alla media*
- *Meccanica di gioco immediata*

Contro...

- *Pochi personaggi*
- *Sequenze introduttive e finali discutibili*

La Pagella...

Grafica : **90**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **86**
Longevità : **85**
Originalità : **88**

87

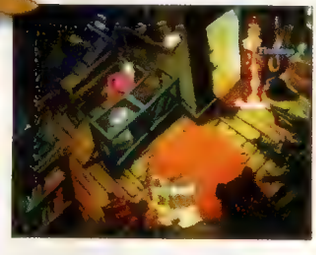
Discworld 2

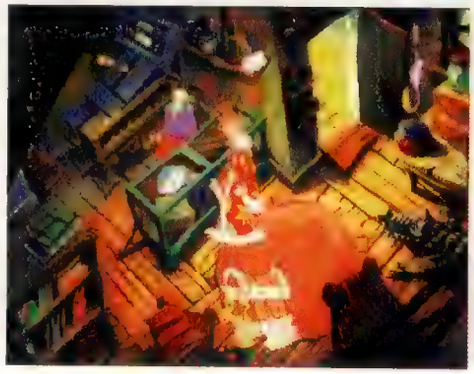
Nella vasta produzione videoludica disponibile per PlayStation le avventure non ricoprono certo un ruolo fondamentale; mentre i possessori della console Sony possono infatti divertirsi con picchiaduro, simulazioni sportive, *platform game*, *puzzle game* e RPG, gli amanti delle avventure, genere che ha ovviamente maggiore diffusione su PC, hanno veramente pochi titoli a propria disposizione. La situazione sembra in leggero miglioramento in questi ultimi mesi e, se sul numero scorso di SPC abbiamo avuto modo di recensire *Broken Sword 2* di Sony, questo mese è la volta di *Discworld 2*, ultimo nato di casa Psygnosis.

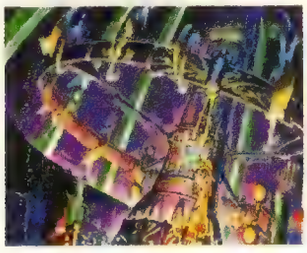
La trama di questa nuova avventura è abbastanza particolare e già dalla presentazione è facile capire che si tratta di un gioco in cui l'umorismo ricopre un ruolo fondamentale. *Discworld 2*, ambientato in un'antica cittadina in un'epoca non ben definita, ha inizio con la misteriosa scomparsa della morte e con i problemi che questo fatto causa nella vita di tutti i giorni. Si è infatti creata una situazione abbastanza insolita: non essendoci nessuno che "ritira" le anime dei morti, queste sono libere di vagare tranquillamente per la città, causando scompiglio e spaventando gli abitanti. La soluzione può essere una sola: cercare un metodo per scoprire che fine abbia a fatto la morte e farla tornare per "ridare pace e tranquillità". Al fine di ottenere questo risultato, un gruppo di maghi ha deciso di sfruttare le capacità di Rincewind (Scuotivento nella versione italiana), personaggio inetto e pauroso, che deve svolgere una serie di missioni per riuscire a far tornare la morte (nel primo dei quattro atti che compongono il gioco, per esempio, deve recuperare alcuni oggetti indispensabili per una pozione magica). Inutile dire che tocca al giocatore vestire i panni di Rincewind in questa nuova avventura Psygnosis.

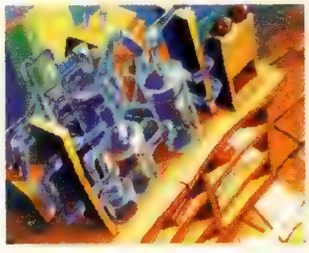
Titolo : **Discworld 2**
Casa : **Psygnosis**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

Come già detto, uno dei pri[mi] elementi che si possono not[are] giocando a ***Discworld 2*** è l[a] presenza di una notevole dose di elementi umoristici. Nel corso di tutta l'avventura infatti, Rincewind può trovarsi coinvolto in situazioni abbastanza divertenti e, parlando con tutte le persone che si incontrano nelle varie locazioni, capita spesso di sentire, oltre a informazioni più o meno utili, qualche storiella simpatica e divertente. Da sottolineare che, essendo ***Discworld 2*** un titolo di produzione inglese, lo *humour* è tipicamente britannico; questo siginifica che se alcune battute possono anche risultare simpatiche, certi giochi di parole o trovate lasciano completamente indifferenti. L'allegria e il divertimento che permeano ***Discworld 2*** non devono però trarre in inganno il giocatore; il nuovo prodotto Psygnosis infatti non è un titolo dedicato a un pubblico giovane, vista la discreta difficoltà di alcuni enigmi e la notevole lunghezza della missione (per fortuna è possibile giocare con i sottotitoli in italiano, fatto che rende l'avventura appetibile a una fascia più ampia di videogiocatori). Gli enigmi presenti sono veramente numerosi e, nel classico stile delle avventure, per riuscire a progredire è necessario ricercare oggetti, studiare con attenzione le loca-









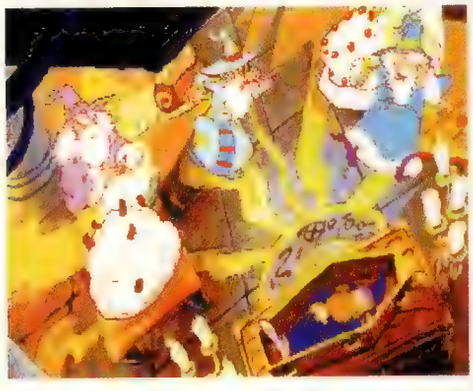
zioni presenti e parlare con gli abitanti della zona per cercare di ottenere indizi e informazioni. Il sistema di controllo è realizzato con discreta cura e anche con il joypad dopo poche partite si riescono a compiere tutte le azioni disponibili senza eccessive perdite di tempo; i movimenti di Rincewind avvengono tramite un cursore (forse un po' troppo lento) presente sullo schermo, mentre con gli altri tasti è possibile raccogliere oggetti (vengono evidenziati automaticamente quando si toccano con il cursore, insieme a tutte le zone in cui è possibile compiere qualche azione), iniziare conversazioni o controllare quali siano gli oggetti conservati dal nostro aiutante. Eh sì, perché i grandi saggi del villaggio, consci delle limitate capacità del giovane mago, hanno preferito non lasciarlo solo e gli hanno affiancato uno strano essere, una sorta di valigia mobile, in grado di contenere tutti gli oggetti trovati nel corso del viaggio; ovviamente, ogni articolo può essere esaminato per controllarne caratteristiche ed eventuali peculiarità. Come in tutte le avventure che si rispettino, il dialogo ricopre un ruolo fondamentale: una volta arrivati nei pressi di un altro personaggio, si può iniziare una conversazione, porre domande, ascoltare dei consigli che vengono presentati sotto forma di riflessioni da parte di Rincewind, dire qualche battuta umoristica e congedarsi dal personaggio salutandolo gentilmente. Altro aspetto da sottolineare, senza dubbio degno di nota, è la possibilità di giocare a *Discworld 2* in italiano. Intendiamoci, il parlato resta in inglese, ma i già citati sottotitoli (tradotti peraltro in maniera impeccabile) permettono di capire tutte le frasi e le opzioni a disposizione anche a chi non mastica le lingue straniere. Inoltre è possibile avanzare velocemente nel caso si ponga, per errore, due volte la stessa domanda, senza doversi quindi sorbire per due volte la stessa descrizione o la medesima risposta (e vista la lunghezza di certi dialoghi, questo fatto è certamente positivo). *Discworld 2* è quindi un'avventura abbastanza classica come struttura, e ha come punti di forza una trama ben congegnata e la presenza di situazioni abbastanza divertenti e simpatiche. Non ci resta ora che esaminare la realizzazione tecnica prima di formulare un giudizio definitivo...

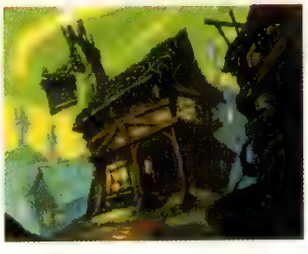
Grafica e Sonoro

Anche se grafica e il sonoro non sono aspetti fondamentali in questo genere di giochi, bisogna ammettere che una realizzazione tecnica di pregevole fattura non può che essere considerato un fatto positivo. *Discworld 2*, seppure senza arrivare a livelli qualitativi eccelsi, rimane comunque un buon titolo sotto questo punto di vista. La grafica, tipicamente *cartoonesca*, è ben definita e tutte le ambientazioni sono colorate e in generale discretamente ricche di particolari. Non sono invece numerose le animazioni, abbastanza limitate soprattutto per quanto riguarda i personaggi; proprio in questo settore i programmatori avrebbero potuto fare qualcosa di più ma, visto che questa è una caratteristica di tutte le versioni di *Discworld 2* (si veda quella Saturn, ad esempio), non mi sembra sia il caso di lamentarsi troppo. Positivo infine il giudizio sul sonoro; mentre gli effetti non sono particolarmente numerosi, anche se qualitativamente buoni, merita una menzione speciale il parlato, veramente ottimo. I doppiatori utilizzati per dar voce ai vari personaggi infatti hanno svolto un lavoro più che convincente e, grazie a una pronuncia abbastanza comprensibile, chiunque sia in grado di capire un po' di inglese potrà comprendere, magari con l'aiuto dei sottotitoli, quanto detto nel gioco. E' quindi indubbio che alla Psygnosis abbiano svolto un lavoro più che pregevole e che abbiano cercato di rendere quest'avventura giocabile per la più ampia fetta possibile di utenti: la traduzione in italiano infatti, può attirare l'attenzione di videogiocatori altrimenti non interessati. Un prodotto di buon livello quindi, che tutti gli appassionati possessori di Sony dovrebbero seriamente prendere in considerazione.

COME POTETE VEDERE DA QUESTA FOTO, RINCEWIND È SEMPRE SEGUITO DAL SUO FIDATO AIUTANTE...

END





Commento ***Discworld 2*** **è un titolo di buona fattura che può contare su una trama coinvolgente e interessante, una struttura di gioco abbastanza classica per il genere, ma comunque sempre funzionale, un buon sistema di controllo (anche se il movimento del cursore è leggermente troppo lento) e una realizzazione tecnica particolarmente curata, soprattutto nel sonoro. La possibilità di giocare con i sottotitoli in italiano rende il gioco accessibile a una più ampia fascia di giocatori e può essere considerato uno dei punti di forza del nuovo titolo Psygnosis. Se siete appassionati del genere, potete tranquillamente acquistare *Discworld 2*, altrimenti il consiglio è quello di dargli almeno una rapida occhiata: potreste anche scoprire un nuovo genere di giochi, più riflessivo ma comunque altrettanto divertente.**

Pro...

- *Ottimo sonoro*
- *Sottotitoli in italiano*

Contro...

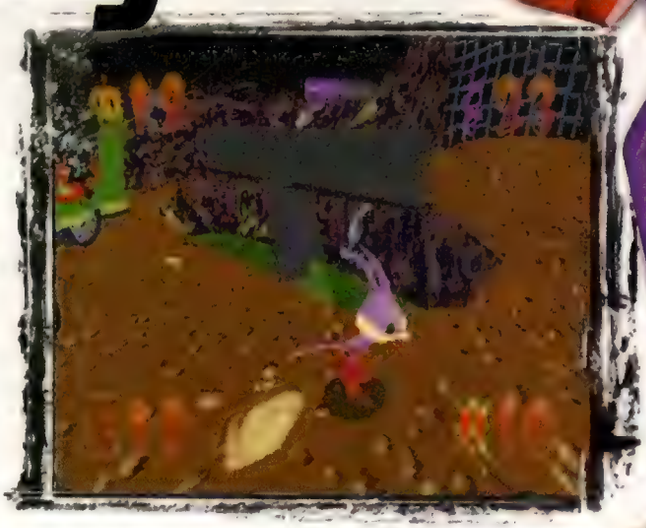
- *Humour inglese*
- *Cursore un po' lento*

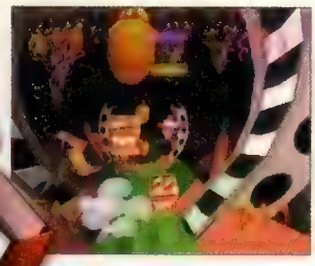
La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **80**
Longevità : **78**
Originalità : **75**

80

Jersey Devil





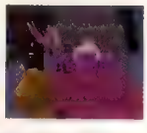
Dopo l'uscita di *SuperMario 64* e il grande successo riscosso da questo titolo, era lecito aspettarsi una serie di produzioni analoghe da diverse software house; invece, quasi a voler marcare in maniera ancora più netta la sontuosità del capolavoro Nintendo (ammettiamolo...), ben poche sono state le case che hanno osato avventurarsi in questo campo.

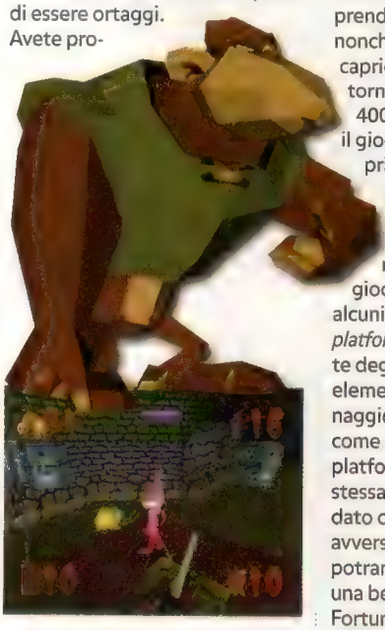
Vista la situazione, l'unica possibilità di vedere un titolo simile a *SuperMario* su PlayStation era quella di trovare una *software house* in cerca di riscossa, un ruolo perfetto per Ocean, grazie alla quale possiamo ora sollazzarci con questo *Jersey Devil*.

Come avrete già capito, *JD* non è altro che un "mero" *platform game* che però, a differenza dei suoi illustri predecessori, presenta un'ambientazione e uno schema di gioco interamente tridimensionali, nel quale il giocatore gode di assoluta libertà di movimento. A livello di struttura *Jersey Devil* è costituito da undici mondi divisi in vari schemi, ognuno dei quali è caratterizzato da un particolare tipo di fondali e avversari, tutti però accomunati da un fattore: quello di essere ortaggi.

Avete proprio capito bene, ortaggi: zucche, carote, melanzane, cetrioli... Saranno loro i vostri nemici e voi, da buoni diavoletti quali siete, dovrete eliminarli tutti prima che riescano a conquistare l'intera città. Ovviamente la trama del gioco non vi vedrà semplicemente impegnati nella distruzione di qualsiasi vegetale osi fare la propria comparsa sullo schermo. Dovete infatti sapere che il nostro Jersey è un diavoletto molto atletico: il pischello è infatti in grado di correre, accucciarsi, saltare, appendersi, prendere e lanciare oggetti, nonché eseguire delle stupende capriole. Tutte qualità che vi torneranno assai utili lungo i 400 schemi che compongono il gioco: schemi che, fin dalle prime battute, si riveleranno pieni zeppi di nemici oltre che di *puzzle* e oggetti da recuperare. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, *Jersey Devil* miscela alcuni elementi tipici dei *platform game* con diverse trovate degne di nota. Partendo dagli elementi classici, il nostro personaggio corre e scatta proprio come se si trattasse di un platform bidimensionale e la stessa cosa vale per gli attacchi, dato che buona parte degli avversari presenti su schermo potranno essere eliminati con una bella sederata.

Fortunatamente il titolo Ocean presenta una struttura che incopora in maniera sapiente elementi esplorativi e fasi più *arcade*, nelle quali ci sarà richiesto di affrontare anche passaggi piuttosto complessi. Di tutto ciò bisogna ringraziare in particolar modo un nuovo sistema di gestione dei personaggi progettato appositamente e che, di fatto, fa di ogni essere presente un'entità indipendente dotata di schemi di attacco e movimento differenti da quelli dei suoi compagni. Ciò significa che non esiste un unico metodo per eliminare una particolare categoria di nemici, ma che di volta in volta dovrete modificare la vostra tecnica a seconda della situazione, sfruttando anche il *background* nel quale vi troverete ad agire. A livello tecnico bisogna sottolineare come il lavoro svolto dai programmatori sia tutt'altro che disprezzabile, anche se è evidente l'inferiorità del titolo in questione rispetto alclassico Nintendo. La grafica dei vari fondali infatti, pur essendo costituita da un numero sufficientemente elevato di poligoni, presenta un orizzonte molto limitato: inoltre le *texture* sono pregevoli, ma non così definite come ce le saremmo potute aspettare. I colori su schermo non sono molti e il gioco è privo di quegli effetti speciali (trasparenze ed effetti di luce in primis) ai quali PlayStation ci ha abituato da parecchio tempo. Ogni tanto è anche possibile notare la scomparsa di qualche parete o muro (soprattutto in caso vi siate molto vicini). Per fortuna lo scrolling dello schermo e le animazioni dei vari personaggi sono fluidi ed estremamente curati, il che, unito a un sistema di controllo immediato e sufficientemente preciso, rende *Jersey Devil* un titolo più che godibile, adatto a quei videogiocatori in cerca di un titolo vasto con cui mettere alla prova le proprie abilità esplorative.





SHOGUN

Commento ***Jersey Devil* è un buon titolo. Grafica, sonoro e giocabilità si attestano infatti su livelli medio-alti e anche se non si può parlare di capolavoro, direi che gli sforzi compiuti da Ocean in questo senso sono piuttosto incoraggianti. *SuperMario 64* rimane irraggiungibile, ma almeno anche PlayStation ha qualcosa di valido in questo campo.**

Titolo : **Jersey Devil**
Casa : **Ocean**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Platform 3D**

Pro...
- *Totale libertà di movimento*
- *Area di gioco molto vasta*

Contro...
- *Struttura migliorabile*
- *Diverse imperfezioni grafiche*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **79**
Longevità : **81**
Originalità : **79**

80

COURIER CRISIS

Prova a consegnare il pacco...

Sei un **BICI-CORRIERE** intrappolato nel traffico cittadino, alle prese con messaggi da distribuire, pacchi da consegnare, e devi muoverti più veloce che puoi... Il caffè e **L'ADRENALINA** del fumo sono la tua unica benzina; pedala in fretta e corri attraverso la città verso il tuo **OBIETTIVO**, prendi una scorciatoia tagliando vialetti e vicoli per consegnare il tuo carico, solo due cose ti possono **FERMARE**... i pedoni e il traffico !

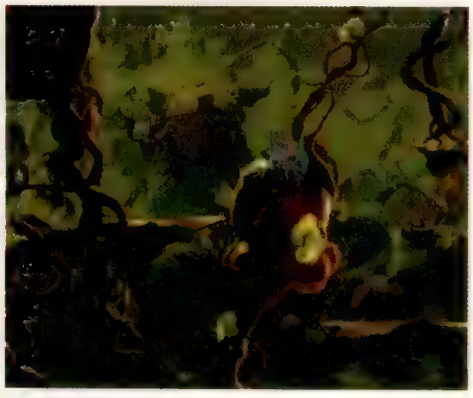
...se ci riesci!

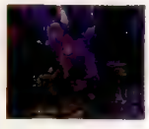
BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/4801 FAX 02801.2294
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

PlayStation

Skull Monkeys





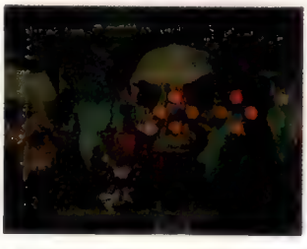
platform game sono un genere che non tramonterà mai. Per quanti poligoni e colori si possano avere sullo schermo, ci sarà sempre una fetta di utenti vogliosa di cimentarsi con un bel *platform* bidimensionale ed è a questa fetta di utenti, a questi "nostalgici", che si rivolge *Skull Monkeys*. Il titolo EA infatti combina in sé tutti gli elementi tipici di questo genere, senza proporre nulla di eclatante se non una veste grafica bizzarra e una giocabilità e una longevità degne di questo nome. Troppo spesso infatti ci è capitato di incontrare titoli che tradivano proprio là dove avrebbero dovuto dimostrare tutto il proprio valore e anche se *Skull Monkeys* non è proprio un capolavoro, quantomeno è divertente.

Il *platform* si apre con la classica introduzione in CG avente come protagonisti dei simpatici e quanto mai bizzarri personaggi realizzati interamente con il Pongo (Didò per i più sofisticati e plastilina per gli addetti ai lavori). La prima cosa che colpisce è che lo stesso tipo di grafica si trova anche nel gioco e questo rende il prodotto, almeno dal pdv grafico, diverso dalla massa di titoli similari attualmente in circolazione. I vari *sprite* sono stati realizzati digitalizzando vari modellini e animati tramite potenti *workstations* Silicon Graphics. Il risultato ottenuto è simile a quello visto nella saga di *Donkey Kong Country* su Super NES anche se, ad essere onesti, bisogna ammettere che i personaggi del 16-bit Nintendo vantavano una maggiore definizione grafica. L'impatto risulta comunque positivo, grazie a un set di colori sgargianti e a un buon impiego di effetti quali rotazioni, trasparenze ed effetti di luce, che diventeranno via via più numerosi con il progredire dell'avventura. Infatti, mentre il primo livello si segnala per la presenza di diversi livelli di parallasse (ne abbiamo contati ben sette) ma nulla più, negli schemi successivi si faranno sempre più numerosi fuochi, rocce semoventi, soli, fiumi: con i loro effetti questi oggetti contribuiranno a rendere più piacevole la vostra permanenza all'interno dei vari schemi. Purtroppo *Skull Monkey* non è esente da difetti. Come abbiamo già avuto modo di dire all'inizio, la grafica del gioco manca di una certa definizione e la palette di colori usati per i fondali è piuttosto limitata, il che conferisce a certi paesaggi un aspetto abbastanza grezzo e poco rifinito. Discorso analogo va fatto per gli sprite dei nemici: anche in questo caso i vari mostri risentono di una certa carenza cromatica (praticamente sono marroni, neri e bianchi) e inoltre la loro varietà lascia alquanto a desiderare.

I diciotto livelli di *Skull Monkeys* sono tutti caratterizzati da un background differente e ogni schema è diviso in un numero di *stage* che varia da quattro a sei. All'interno di questi, oltre ai consueti nemici e alla solita risma di piattaforme, saranno presenti una discreta selezione di oggetti e bonus assortiti e una serie di zone segrete, individuabili raggiungendo determinate locazioni. La struttura di *Skull Monkeys* è classica che più classica non si può. Il nostro eroe si muove per lo schermo balzellando da una piattaforma all'altra ed eliminando i vari nemici a suon di calci sulla zucca, mentre questi cercheranno di farci perdere il maggior numero di vite possibile. Basterà infatti un semplice contatto per vedere il nostro povero pischello finire in mille pezzi: fortunatamente all'interno dei vari stage troverete una buona quantità di *restart point* che ci consentiranno di riprendere il nostrp *task* dal punto interrotto. Alla fine di ogni schema ci verrà fornita una comoda *password,* ma non crediate per questo di completare il gioco nel giro di una settimana. I livelli più avanzati infatti, oltre ad essere dannatamente lunghi, richiederanno un notevole sforzo e precisione, dato che gli spazi a disposizione per eseguire i vari movimenti si faranno sempre più ristretti. *Dulcis in fundo* ogni tre/quattro schemi ci troveremo a dover affrontare il consueto boss di fine livello, che a causa della grossa mole costituirà un pericolo non da poco.

SHOGUN

CHIAMATELA DAS, PLASTILINA, PONGO, MUCO... QUALUNQUE NOME VOGLIATE UTILIZZARE, LA SOSTANZA NON CAMBIA: GLI ARTISTI DI SKULL MONKEYS SONO DEI VERI MANICI...



Titolo : **SKULL MONKEYS**
Casa : **EA**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **PLATFORM**

Commento **Non me l'aspettavo, ma devo dire di essere rimasto piacevolmente colpito da *Skull Monkeys* e questo non tanto per la veste grafica o per chissà quali trovate, ma perché il titolo è semplice e divertente. Il livello di difficoltà infatti è ben calibrato, il sistema di controllo risponde in maniera ottimale e l'azione di gioco scorre via fluida e senza intoppi. In un periodo in cui domina la grafica e i produttori fanno a gara per vendere ciofeche ingiocabili, fa piacere vedere c'è ancora chi è in grado di confezionare prodotti con i quali ci si può divertire come si faceva "ai vecchi tempi". Ripeto: *Skull Monkeys* non è un capolavoro, ma diverte e in fondo credo che sia questo che conta.**

PRO...
- *Buona varietà di stage*
- *Giocabile*

CONTRO...
- *Graficamente migliorabile*
- *Classicismo a manetta*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **81**
Longevità : **77**
Originalità : **40**

75

A SOLE LIT. 19.900 IVA COMPRESA

SONY PlayStation

CRAZY GAMES SALOON®

INAUGURAZIONE A DICEMBRE

SOFTWARE DIRETTAMENTE DA USA & JAPAN

NINTENDO 64 VERSIONE JAP.

SATURN SEGA

FROG OBI / 283636

A SOLE LIT. 19.900 IVA COMPRESA

DISPONIBILE CONVERTITORE UNIVERSALE N 64

GIOCHI PLAY STATION E SEGA SATURN A PARTIRE DA L. 39.900

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

NUMERO VERDE 167-273992 SERVIZIO CONSUMATORI

CRAZY GAMES SALOON®

C.SO XXII MARZO N° 9 - 20129 MILANO

Retrogaming

MS. PAC-MAN, *UNO DEI MIGLIORI TITOLI MAI USCITO PER ATARI VCS. NULLA A CHE VEDERE CON LA SUA CONTROPARTE MASCHILE,* PAC-MAN, *CHE VENDETTE EONI DI COPIE SOLO PER IL PROPRIO NOME...*

PARTE QUARTA: IL BOOM... E IL CRASH (1979)

ATARI! ATARI!

Fine 1979, cittadina di provincia del Nord Italia, in una vetrina di un negozio di elettrodomestici vedo un nuovo videogioco. *Ah, è uno di quei nuovi cosi a cassette, tutte fregature. Ehi, aspetta un po'... Guarda quella cassetta... Space Invaders... SPACE INVADERS???* Altro che fulminazione sulla via di Damasco, ci vorrebbe una falla spazio-tempo per riproporvi la mia espressione basita la prima volta che ho visto un Atari Video Computer System: era iniziato il mio reclutamento/assuefazione alle console programmabili e ne ero perfettamente conscio. Per capire l'entusiasmo da visione mistica bisogna fare un piccolo salto indietro. Fino a qualche mese prima, giocare ai giochini significava *Pong*, muri con la pallina (*Breakout*), salto dei barili con la moto, corsa delle macchinine e poco altro. Erano usciti *Guerre Stellari* e *Battlestar Galactica* al cinema, e la fantascienza era di colpo salita a livelli di popolarità vertiginosi. Andavo in sala giochi coi compagni di 4° ginnasio e passavamo ore a splattarci a ***Space Wars***, che era divertente se giocato in due, una palla galattica se giocato da soli, ma che comunque dopo un po' originale o stimolante non lo era di certo. Finché un giorno di giugno 1978 non abbiamo visto una folla ammassata davanti a un nuovo cabinato bianco. C'è voluto un po' prima di distinguere lo schermo, chissà cos'aveva di tanto speciale... *Et voilà*, davanti ai nostri occhi si materializzava il nostro sogno inconfessato di teen-ager fine anni '70 (Olivia Newton-John a parte): un gioco basato su un tema portante della fantascienza, l'invasione dallo spazio. Era facilissimo da capire (solo destra-sinistra-sparo), ma difficilissimo staccarsene (uau, più sei bravo più vai avanti, e poi come mai l'astronavina dà punti diversi ogni volta? Aspetta, fammi controllare il numero degli spari... Ehi, c'è pure della strategia!). Verso Natale '79 nel mio Liceo tutti sapevano del nuovo videogioco che permetteva di avere *Space Invaders* (subito ribattezzato "marzianini") a casa... Beh, non proprio. Il primo fortunato che comprò il VCS a momenti lo riportava subito in negozio, all'urlo di "*ma non è per niente uguale a quello del bar!*". Verissimo, grafica molto più blocchettosa. Ma dopo averlo giocato per un'oretta, gli passò la voglia di farsi rimborsare, perché per quello che contava (giocabilità e divertimento) ***Space Invaders*** c'era tutto. Ma la frustrazione del "*non è uguale al bar*" non avrebbe abbandonato i videogiocatori fino alla comparsa di ***Super Mario Bros*** su Nintendo 8 anni dopo... E pensate che allora bisognava sborsare 300.000 lire per la console e 80-100.000 per le cartucce. Quindi non lamentatevi: costavano quanto i giochi di oggi, solo che ci sono 18 anni di svalutazione di mezzo... Creato nel 1977 dalla ditta di Nolan Bushnell, l'Atari VCS arrivò in Italia verso la fine del '79, importato prima da Melchioni, poi dall'83 dall'Atari stessa, che aprì una filiale nel Belpaese. Incredibili i limiti tecnici della console: processore lento il 6507, *clock* a vertiginosi 1.19 MHz, sfarfallii, 128 bytes di RAM, solo 4K di memoria ROM... La prima versione era venduta con ***Combat***, in pratica ***Space War*** con carri armati in un labirinto, solo per due giocatori. Esistono almeno quattro modelli diversi di VCS ufficiale e svariati cloni (più o meno legali, in certi ipermercati si possono ancora oggi trovare cloni *made in Taiwan* con 128 giochi incorporati, ma è sempre un buon vecchio VCS). Il Gemini, ad esempio, era un clone prodotto dalla Coleco, che in catalogo dal 1983 aveva anche un emulatore Atari per la propria console, il Colecovision. Un emulatore VCS per l'Intellivision della Mattel, il *System Changer*, non funzionava con l'unico modello di Intellivision venduto in Europa e quindi non venne mai importato da noi. Verso il 1984 per l'Atari erano disponibili versioni di tutti i maggiori successi da bar. Molte conversioni erano al limite del miracolo, davvero ottime e giocabili (***Asteroids, Defender, Phoenix, Centipede***), altre penose fregature (***Pac-Man***, che comunque vendette milioni di copie ed ***E.T.***, colpa sua il crollo dell'84 come vedremo). I programmatori facevano salti mortali per superare le barriere tecniche poste dai limiti *hardware* del VCS. Alcune cartucce contenevano ROM extra, altre aggiravano il limite imposto dei 4 K di RAM con la tecnica del *bank-switching*: in pratica "ingannavano" la CPU facendole credere di trattare cartucce da 4K, mentre erano in realtà composte da due o più multipli di 4. La cartuccia con più memoria è ***Motorodeo***, uscita in Europa nel 1991 (!): ben 32 K. Il primato precedente spettava a ***Road Runner*** del 1987, 16K. Era inoltre disponibile un mare di periferiche più o meno utili, joystick, *trackball*, ecc. Quella più interessante e amata era il *Supercharger*, una sorta di cartuccia troppo cresciuta, che aggiungeva RAM e ROM, aumentando non solo la memoria, ma anche la definizione grafica. Includeva un *jack* audio da collegare a un... registratore a cassette. Già, perché i giochi erano su cassette audio e costavano una frazione dei giochi su cartuccia. Il più bello era ***Frogger***, versione fedele del gioco da bar e migliore di quella su cartuccia della Parker. Non male anche ***Communist Mutant from Space*** (premio-titolo-più-cretino£, efficace clone di ***Galaxian***. Dopo il *crash* dell'84 il VCS è risorto nel 1987, sulla scia del nuovo *boom* delle console suscitato dal Nintendo NES. Commercialmente sono stati prodotti giochi fino al 1991, ma ancora oggi qualche programmatore entusiasta ne sforna e li divulga nel circuito dei collezionisti: ottimi esempi sono ***Edtris***, clone di ***Tetris*** scritto da Ed Federmeyer e ***Okie Dokie*** di Bob Colbert. Pensate che il VCS è ancora talmente popolare che un paio di tizi l'estate passata ha sparso in "rete" la voce di aver programmato ***Doom*** per il 2600: un mare di gente ci ha creduto ed era disposta a scucire 150 $ per la cartuccia (*checkate* **http://www.planetquake.com/2600/** per l'intera vicenda)!

IL THREE-WAY DELUXE JOYSTICK *DELLA WICO, UNA VERA CHICCA GRAZIE AI TRE STICK INTERCAMBIABILI...*

RIGIOCARE LE ORIGINI

In rete trovate un certo numero di emulatori VCS, il migliore dei quali è ***Stella***: sarò un dinosauro, ma nulla eguaglia l'emozione di inserire una vera cartuccia in un vero, polveroso VCS, *stack!*, accendere la console e... trovarsi davanti uno schermo minimale bello spixellato. Ma quando ci si accorge che alcuni giochi sono molto più divertenti di certi mega-multimediali con *full-motion video* di oggi, si scopre il senso e il piacere del *retrogaming*. Solo rivendendo ***Rise of the Robots*** (o qualsiasi altro gioco-mondezza PlayStation a caso) vi potete comprare un VCS di seconda mano e una paccata di cartucce. Stroncate senza pietà chi vi spaccia che un VCS oggi vale di più: ce ne sono a migliaia nelle soffitte/cantine delle nostre città. Certi giochi sono rari, ma vi do un didimian-prezioso-consiglio: cartucce comuni in Europa sono molto rare in USA e viceversa. Datevi agli scambi globali, e siate corretti, *please*. Le più belle, oltre a quelle sopramenzionate: ***Pitfall*** (uau, 128 schermi diversi, peccato che siano in realtà tutti uguali), ***Adventure*** (chiave, portone, drago... DRAGO? Scappare!), ***Yar's Revenge*** (creazione originale Atari), ***Demon Attack*** (ancora invasori spaziali), ***River Raid*** (mitico spara-spara a scorrimento verticale), ***Q*Bert*** (ottima conversione), ***Missile Command*** (uguale al bar, non che ci volesse molto), ***Ms. Pac-Man*** (prova concreta della superiorita' femminile, evitate invece ***Pac-Man*** come la peste, *Succhia a Palla*). Se trovate la cartuccia ***Basic*** con i tastierini numerici potete anche programmarvi da soli giochini semplici tipo ***Breakout***: peccato non si possano salvare su cassetta. Questo però si poteva fare con il *Compumate*, modulo della Spectravideo che trasformava il VCS in un vero computer, con addirittura 2K di memoria in più (e infatti non se l'era filato nessuno). Il *Graduate* dell'Atari che doveva essere molto meglio non è mai uscito. Un buon motivo per procurarsi il *Supercharger*, invece, è che se trovate immagini ROM su Internet e poi le trasformate in file sonori con un apposito programma chiamato ***Makewav***, potete caricare qualsiasi gioco 4k così trasformato da cassetta (o direttamente dalla vostra *Soundblaster*) al *Supercharger* nel vostro VCS...

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

Time Crisis.

TBWA

O spari
O sparisci.

Sei pronto? Di riflessi, intendiamo. E allora carica Time Crisis, impugna la tua Guncon 45 e prendi la mira: tra poco inizieranno a spararti addosso e, credici, farai meglio a rispondere al fuoco. La tua missione? Liberare Rachel, la figlia del presidente rapita da Shorudo. Grande azione. Massimo realismo. Astenersi perditempo.

Oltre 250 video games.

SONY PlayStation

Time Crisis™ & © 1995 1996 NAMCO LTD., G-CON 45™ & © 1996 NAMCO LTD. and Point Blank™ & © 1994 1997 NAMCO LTD. All Rights Reserved. PlayStation è un trademark of Sony Computer Entertainment Inc. e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni vi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

www.playstation.it.

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Rage Racer*** (L 70.000), ***Bust-a-Move 2*** (L 45.000), ***Novastorm*** (L 30.000), ***WipEout*** (L 40.000), ***Project Overkill*** (L 50.000), ***X2*** (L 50.000). I titoli sono tutti funzionanti con manuale in italiano e gabole varie.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Total NBA '96, Actua Soccer, Alien Trilogy, Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Destruction Derby*** tutti a L 35.000 cadauno oppure in blocco a L 200.000.
Per informazioni telefonare allo 0922/604116 ore pasti e chiedere di **Gaetano.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Total NBA '96*** (L 30.000), ***Fatal Fury Real Bout*** (Jap L 60.000), ***Soul Edge*** (Usa L 50.000), ***Crash Bandicoot*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha*** (L 30.000), ***DarkStalkers*** (L 30.000), ***Samurai Shodown 3*** (L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 06/2591147 e chiedere di **Gabriele.**

VENDO Nintendo 64 Pal + ***Mario 64, Mario Kart 64, Turok, Wave Race*** e una *memory card*, tutto come nuovo a L 600.000. Vendo inoltre Sony PlayStation acquistata in giugno + 9 giochi tra cui ***V-Rally, Rage Racer, Tekken 2, Tomb Raider, F1, Crash Bandicoot*** e una *memory card* a L 800.000.
Per informazioni telefonare allo 0541/376170 ore serali e chiedere di **Giuliano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Usa: ***Warhammer Shadow of Horned Rat*** (L 60.000) e ***Brahma Force Assault to Beltlogger 9*** (L 80.000). I titoli sono originali ed in perfette condizioni. Sono disponibile anche a eventuali scambi sempre con titoli Usa.
Per informazioni telefonare allo 049/8642471e chiedere di **Enrico.**

VENDO Sony PlayStation Pal completa di: Cavo Scart RGB, *controller* analogico Sony, joypad, Ascii pad, *memory card* (15 blocchi), 7 CD demo (per un totale di circa 50 demo) tra i quali ci sono: ***Air Combat, Battle Arena Toshinden 2*** e ***WipEout 2097***. Vendo inoltre diversi numeri dei seguenti giornali: PlayStation Power, PlayStation Magazine, TGM, Console Mania e Super PlayStation Console completi di gabole e recensioni dei rispettivi giochi. Vendo il tutto, solo in blocco, a L 450.000 + spese di spedizione. Annuncio valido per tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 080/5542072 e chiedere di **Fulvio.**

VENDO per Sony PlayStation unità *Memory Disk Drive* + i seguenti giochi: ***Battle Arena Tohshinden 2, Blazing Dragoons, Street Fighter: The Movie, Raiden Project, Jumping Flash, Tekken, F1, Pandemonium e Alien Trilogy*** tutti in versione Pal ed in ottime condizioni. Prezzi da concordare. Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 049/9386785 ore pasti e chiedere di **Paolo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***FIFA '97, Formula 1 e Alien Trilogy***. Cerco inoltre ***Castlevania X, Resident Evil*** ed ***Exhumed***.
Per informazioni telefonare allo 0734/225793 e chiedere di Giulio.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione giapponese a prezzi ragionevoli ed in perfette condizioni (solo originali). Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0381/326736 e chiedere di **Gianni.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Attualmente ho a disposizione: ***Contra, Rage Racer, ReLoaded, Batman the Arcade, Soul Edge*** e ***Tohshinden 3***. Cerco ***Syndicate Wars*** e ***Winning Eleven '97***.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 ore pomeridiane e chiedere di **Michele.**

VENDO giochi per Sony PlayStation come, ad esempio, ***Tekken 2, Crash Bandicoot, Tomb Raider*** e molti altri. Vendo inoltre serie TV giapponesi tipo *Bem, Jeeg Robot d'Acciaio* ecc.
Per informazioni telefonare allo 0578/757907 ore pasti e chiedere di **Manuele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Ridge Racer*** (L 25.000), ***Twisted Metal World Tour*** (L 45.000), ***FIFA '97*** (L 45.000), ***Samurai Shodown 3*** (L 40.000), ***Total Eclipse*** (L 20.000) oppure tutto in blocco a L 150.000. I titoli sono originali ed in perfette condizioni. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0923/551433 e chiedere di **Sandro.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***NBA Live '97*** (L 45.000), ***Formula 1*** (L 40.000), ***WipEout 2097*** (L 45.000). Per ogni acquisto un CD demo in omaggio. Vendo inoltre riviste di videogiochi a prezzi stracciati.
Per informazioni telefonare allo 081/479745 e chiedere di **Angelo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Ridge Racer Revolution*** (L 40.000), ***Twisted Metal*** (L 40.000), ***Formula 1*** (L 55.000), ***International Track & Field*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha*** (L 40.000), ***Crash Bandicoot*** (L 50.000), ***Bust A Move 2*** (L 65.000) o tutto in blocco a L 335.000 trattabili. Cerco inoltre con una certa urgenza titoli quali ***Soul Blade, Micro Machine V3, Total NBA 97, Resident Evil*** e una *memory card* a 360 blocchi. Sono anche disposto ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0922/594029 ore pasti e chiedere di **Marcello.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***FIFA '97*** (L 60.000), ***Olympic Soccer*** (L 40.000), ***Break Point*** (L 60.000), ***NFL Game Day*** (L 40.000). Annuncio valido solo per la zona di Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 ore pasti e chiedere di **Giulio.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in perfette condizioni: ***Tomb Raider*** (L 65.000), ***Tekken 2*** (L 55.000), ***Destruction Derby 2*** (L 60.000), ***Total NBA '96*** (L 55.000), ***Alone in the Dark*** (L 48.000), ***Krazy Ivan*** (L 48.000), ***Philosoma*** (L 45.000), ***Bust a Move 2*** (L 60.000). Oppure li scambio con ***V-Rally, Syndicate Wars, The Lost World, Rage Racer, Nightmare Creatures*** o con un joypad analogico. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 049/8759709 e chiedere di **Matteo.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in qualsiasi versione: ***RayStorm, Bushido Blade, Final Fantasy Tactics, Saga Frontier, Motor Toon GP 2, Breath of Fire 3, Grand Touring Car, OddWorld, Rapid Racer, Fighting Force, Rockman X4, Front Mission Alternative***.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 e chiedere di **Roberto.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Bust-a-Move 2, Nightmare Creatures, V-Rally, Super Puzzle Fighter 2X, Total NBA '96, Street Fighter Alpha 2*** e tutta la serie *Platinum* escluso ***Tekken***. Sono disposto anche ad eventuali scambi con titoli quali: ***Tomb Raider, Resident Evil, Tekken, Tekken 2, Formula 1, Soul Blade, Final Doom, ISS Pro, Mortal Kombat Trilogy, Crash Bandicoot*** e moltissimi altri.
Per informazioni telefonare allo 0981/500936 e chiedere di **Enrico.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider, Legacy of Kain, Broken Sword, Excalibur, DiscWorld*** a non più di L 40.000 l'uno. Sono disposto anche ad eventuali scambi con titoli quali ***Suikoden, Resident Evil*** e ***Total NBA '97***.
Per informazioni telefonare allo 0732/4780 e chiedere di **Leo.**

COMPRO Sony PlayStation guaste complete di cavo video, joypad, cavo di alimentazione ed eventuali imballi a prezzo interessante.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Niente mal di mare? Allora Rapid Racer è il gioco che fa per voi. Dimenticate le tranquille gite in barca di fine estate: qui stiamo parlando di off-shore che strecciano a velocità non certo di crociera sull'acqua e fuori dall'acqua. La tenuta di strada? Quale strada?

Mal di mare? Giocate a dama.

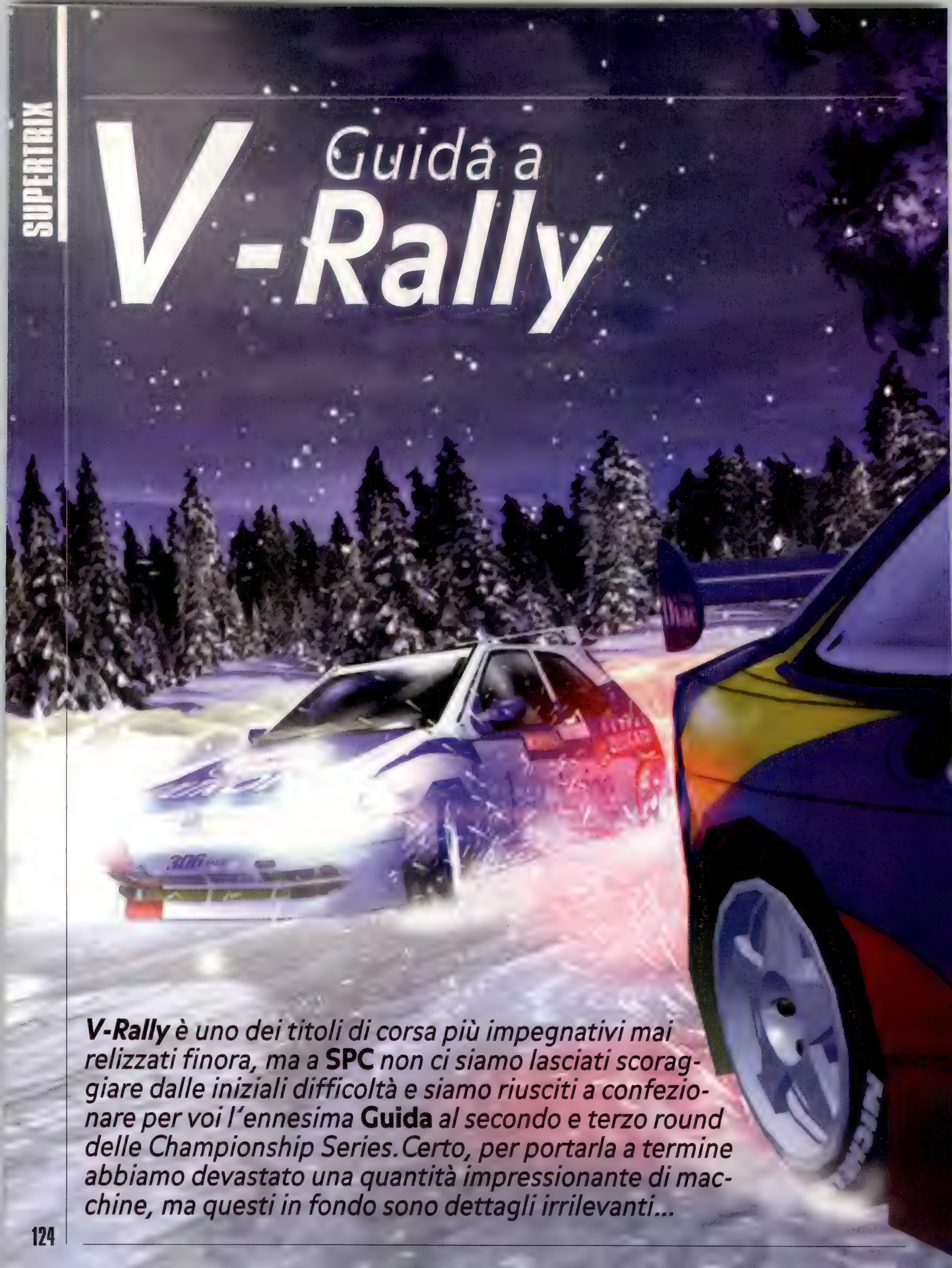
SONY PlayStation

RAPID RACER

PlayStation. Oltre 250 videogames.

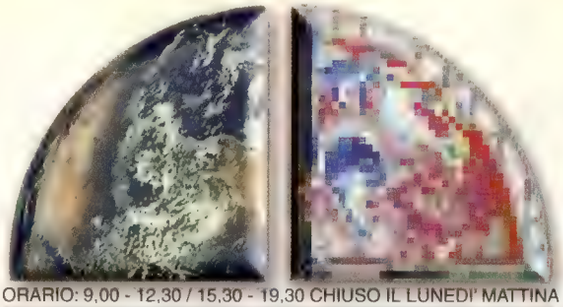
© 1996 Sony Computer Entertainment Europe (a Division of SONY ELECTRONICS PUBLISHING LIMITED). All right reserved. Developed and Published by Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it

Guida a V-Rally



***V-Rally** è uno dei titoli di corsa più impegnativi mai relizzati finora, ma a **SPC** non ci siamo lasciati scoraggiare dalle iniziali difficoltà e siamo riusciti a confezionare per voi l'ennesima **Guida** al secondo e terzo round delle Championship Series. Certo, per portarla a termine abbiamo devastato una quantità impressionante di macchine, ma questi in fondo sono dettagli irrilevanti...*

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.datas.it/mainstreet
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

VERSIONE GIAPPONESE

ASUKA BURNING 120 % FIGHT.	89000
BLUE SABRE	139000
BODY HAZARD	129000
COOL BORDERS 2	99000
FINAL FANTASY IV	99000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	119000
GHOST IN THE SHELL	129000
GRAN TURISMO	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	109000
HOKUTO NO KEN	129000
METAL GEAR SOLID	139000
NAMCO 5	99000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	139000
PARASITE EVE	TELEF.
OVERBLOOD 2	139000
POWER RANGER BATTLE RACER	89000
RUNABOUT	99000
SAILOR MOON SUPER S	149000
SPEED KING	79000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	129000
WINNING ELEVEN 97	99000
ZERO DIVIDE 2	89000

VERSIONE PAL

4-4-2 SOCCER	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	95000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	69000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR RACE	89000
ALL STAR SOCCER	89000
ALLIED GENERAL	89000
AREA 51	89000
AREA 51	79000
ARK OF TIME	89000
BATMAN E ROBIN	TELEF.
BLAST CHAMBER	59000
BREAK POINT TENNIS	59000
BREAKPOINT TENNIS	59000
BROKEN SWORD	89000
BROKEN SWORD 2	95000
BUST A MOVE 3	89000
BUSTER BROS COLLECTION	89000
CARNEAGE HEART	49000
CASTELVANIA X	95000
COLONY WARS	95000
CRASH BANDICOOT	89000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CROC	89000
DARK FORCES	79000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	49000
DESTRUCTION DERBY 2	95000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	89000
DOOM	69000
DUKE NUKEM 3D	95000
EXCALIBUR	79000
EXUMED	89000
FADE TO BLACK	49000
FIFA 96	49000
FIFA 97	79000
FIFA 98	89000
FIGHTING FORCE	89000
FINAL FANTASY VII	99000
FLYING CORPS	95000
FORMULA 1 97	99000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	95000
G-POLICE	95000
GEX	69000
GRAND THEFT AUTO	89000
GRID RUN	49000
HEAVEN'S GATE	89000

SONY PLAYSTATION

HERCULES DISNEY'S	95000
HIPER TENNIS	79000
INDIPENDENCE DAY	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	95000
INTERNATIONAL SUP. SOCC. DX	79000
JUPITER STRIKE	49000
K1 ARENA FIGHTER	89000
MACHINE HUNTER	89000
MADDEN 98	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MDK	95000
MICROMACHINES V3	89000
MONSTER TRUCK RALLY	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89000
MOTO RACER	95000
NANOTEK WARRIOR	69000
NBA JAM EXTREME	69000
NBA LIVE 96	49000
NBA LIVE 97	79000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NHL 97	79000
NHL 98	89000
NHL FACE OFF 97	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	79000
OLIMPIC SOCCER	59000
OVER BLOOD	89000
OVERBOARD	95000
PANDEMONIUM	79000
PANDEMONIUM 2	89000
PANZER GENERAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	79000
PERFECT ASSASSIN	89000
PGA 98	89000
PITBALL	49000
PITFALL 3D	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	79000
POWER SOCCER 2	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
PRO PINBALL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	69000
PUZZLE FIGHTER 2	89000
RACING SKYES	69000
RAGE RACER	89000
RALLY CROSS	89000
RAPID RACER	89000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	79000
RAYTRACER	79000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79000
ROSCO MCQUEEN	89000
SENTIENT	49000
SHADOW MASTER	95000
SLAMSCAPE	49000
SOCCER 97	69000
SOUL BLADE	89000
SPEEDSTER	79000
SPICE WORLD	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
STREET RACER	59000
SUIKODEN	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	95000
SUPERSONIC RACER	49000
SYNDICATE WARS	89000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	95000
TENKA	89000
TEST DRIVE 4	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	89000
THE LOST WORLD	89000
THE NOTE	95000
TILT	69000
TIME CRISIS + GUN	145000
TITAN WARS	49000
TOBAL N.1	49000
TOCA TOURING CAR	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	79000
TOMB RAIDER	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	95000
TOSHINDEN	49000
TOSHINDEN 2	89000
TOSHINDEN 3	89000
TOTAL DRIVIN'	89000
TOTAL NBA 97	79000
V-RALLY	89000
V-TENNIS	79000
V-VOLLEY	89000
VICTORY BOXING	89000
VMX RACING	89000
WARCRAFT 2	89000
WARGODS	89000
WARHAWK	49000
WCW VS THE WORLD	95000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	49000
WING COMMANDER IV	89000
WING OVER	89000
WORMS	49000
WRECKING CREW	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	79000
X2	79000
XEVIOUS 3D	89000
Z	89000

VERSIONE AMERICANA

APOCALYPSE	119000
ARMORED CORE	119000
BATMAN E ROBIN	119000
BATMAN FOREVER THE ARCADE	49000
BLAZING DRAGONS	39000
BROKEN HELIX	89000
CASTELVANIA DRACULA X	119000
CLOCK TOWER	115000
CYBERIA	39000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	119000
FORMULA 1 97	109000
GUN BULLET NAMCO	119000
MARVEL SUPER HEROES	119000
MAXIMUM FORCE	99000
METAL SLUG	119000
MONOPOLY	119000
MYST	49000
NBA HANGTIME	119000
NIGHTMARE CREATURES	119000
OGRE BATTLE	109000
RED ASPHALT	119000
REEL FISHING	119000
RETURN FIRE	39000
SILVERLOAD	39000
SPIDER	59000
STRIKE POINT	49000
TAIL OF THE SUN	89000
TECMO SUPER BOWL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	69000
TREASURE OF THE DEEP	99000
WILD ARMS	115000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

ADATTATORE UNIVERSALE TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

CURVA 4 EASY RIGHT

Rallentate fino ai 110 Km/h per affrontare questa curva senza correre rischi, visto che la strada si stringe rendendo il tornante piuttosto insidioso.

CURVA 7 EASY RIGHT

Non così facile come potreste pensare: impostatela a 120 Km/h curvando a destra, in modo da uscire dal tornante tutti di un pezzo.

CURVA 11 EASY LEFT

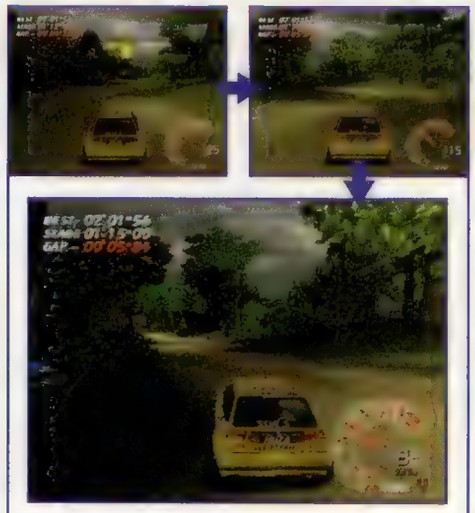
Alla fine del rettilineo rallentate non appena avrete superato il dosso che precede una curva a sinistra da percorrere a 110 Km/h.

INDONESIA SS2

INDONESIA SS3

Non appena la freccia della curva compare sullo schermo cominciate a rallentare fino ai 60 Km/h prima di lanciarvi all'interno di questo tornante.

HARD RIGHT



Questa curva si presenta all'improvviso: state all'erta e preparatevi a frenare fino ai 100 Km/h prima di affrontare quest'ennesimo tornante.

MEDIUM LEFT

Impostate questa curva da destra e quindi stringete. Se siete fortunati riuscirete a percorrerla a 90 Km/h, altrimenti a 80.

HARD LEFT

CURVA 1 JUMP

Quest'ostacolo non è segnalato nel 1° giro perché non particolarmente pericoloso. Nei giri successivi però converrà affrontarlo a 150 Km/h e non oltre.

CURVA 2 HARD LEFT

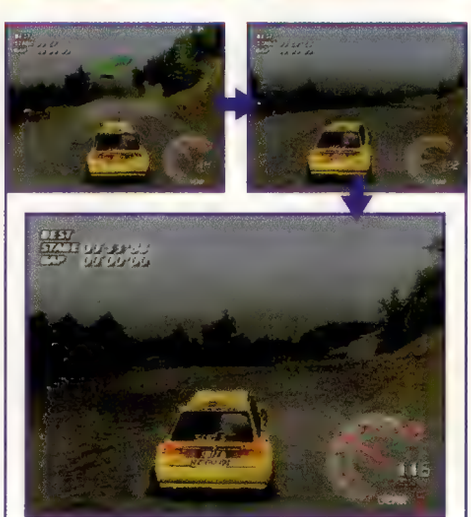
Rallentate fino a 70 Km/h quindi curvate secchi a sinistra. Scalate poi fino ai 70 Km/h e preparatevi a una controcurva molto secca a destra.

CURVA 3 EASY LEFT INTO EASY RIGHT

Questa chicane è preceduta da un lungo rettilineo, quindi occhio o vi ritroverete nel mezzo della curva a tutta manetta. Rallentate quindi fino a 150 Km/h.

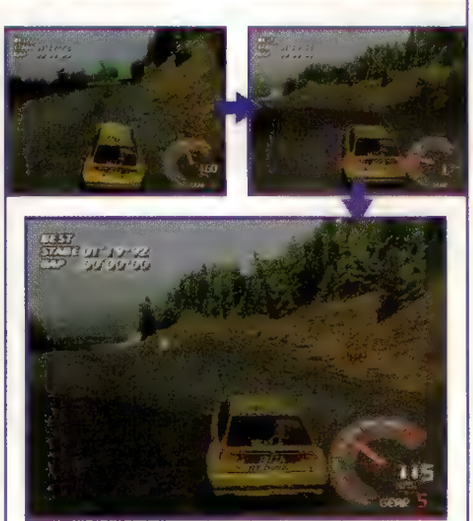
Questa curva non viene segnalata nel primo giro. Nelle tornate successive invece dovrà essere affrontata a non più di 115 Km/h.

CURVA 1 EASY LEFT



Rallentate fino ai 130 Km/h per questa curva che si trova alla fine di un breve rettifilo, quindi scalate a 115 Km/h per la Curva 3.

CURVA 2 EASY RIGHT

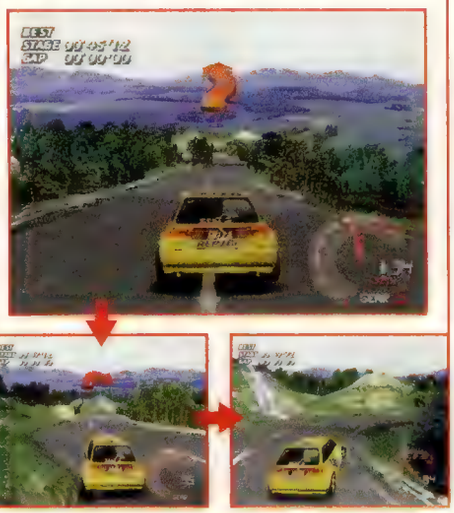


Superate il rettilineo con i dossi e impostate questa curva a 120 Km/h, curva che, tanto per cambiare, vi obbligherà a una brusca decelerazione.

CURVA 4 EASY LEFT

CURVA 9 HARD RIGHT

Appena giunti di fronte alla prima curva di questa chicane frenate fino agli 80 Km/h. E' l'unica possibilità che avrete per rimanere in pista.



CURVA 10 EASY LEFT INTO EASY RIGHT

Affrontate questa chicane spostandovi nella porzione sinistra del tracciato e tagliate all'interno tenendo sempre giù il tasto del gas.

CURVA 11 MEDIUM LEFT

Lasciate perdere le urla isteriche del vostro copilota: appena arrivati a questa curva frenate fino ai 90 Km/h e riprendete come se niente fosse.

Non particolarmente impegnativa durante il primo giro. Le cose cambiano notevolmente nel pieno della corsa, quindi rallentate fino a 80 Km/h.

CURVA 7 HARD LEFT

Un passaggio impegnativo. Rallentate prima della cima della collina e affrontate la prima curva a 110 Km/h. 100 Km/h invece per quella successiva.

CURVA 8 EASY LEFT INTO MEDIUM LEFT

Impostate questa curva sui 90-100 Km/h. Attenti a non esagerare o cozzerete contro la barriere, ribaltandovi e facendovi del gran male.

CURVA 9 HARD LEFT

G-POLICE NON GIUSTIFICA
MAI
SCELTE COME QUESTE.

LE INCORAGGIA.

E non solo le incoraggia ma le supporta con lanci di bombe a tappeto dall'Haven Gunship. Ci si deve rendere conto che oggi, vivere in città, significa non poter essere mai troppo prudenti. Per esempio scopri che una spedizione è illegale ed avvisi il Quartier Generale. Quando ricevi l'autorizzazione elimini il tizio che ha commissionato la spedizione. Poi sistemi tutto e torni alla base. Semplice! La gente dice in continuazione che G-Police è violenta, incontrollabile e troppo potente. Ed ha ragione.

G-POLICE

IN LAW, WE TRUST

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

CURVA 1 HARD LEFT

Semplice durante il primo giro, questa curva può essere tranquillamente affrontata a 150 Km/h anche nelle tornate successive.

CURVA 2 MEDIUM RIGHT

Una curva abbastanza larga su un fondo stradale piuttosto sconnesso. Affrontatela a 80 Km/h, così come i due tornanti successivi.

CURVA 3 HARD RIGHT

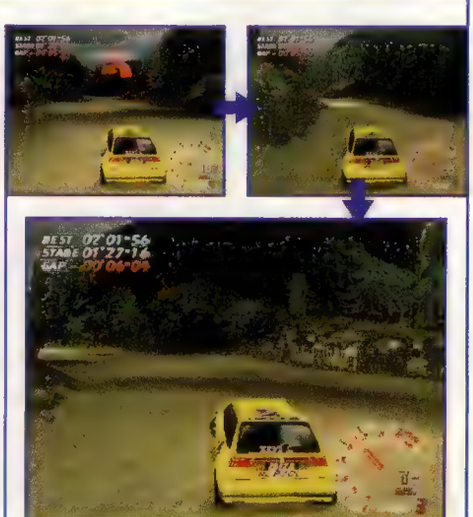
Altra curva secca da percorrere a non più di 50 Km/h. Tagliate da destra a sinistra e una volta fuori riaprite immediatamente il gas .

Evitate scene "alla *Hazard*" e rallentate fino ai 60 Km/h, facendo ben attenzione ad allineare il vostro bolide con il ponte o finirete fuori dal tracciato.

CURVA 4 HARD LEFT

Altra curva da 60 Km/h da affrontare sulla parte esterna del tracciato in modo da evitare tutte quelle fastidiosissime buche.

CURVA 5 HARD RIGHT



Questo tornante arriva dopo un lungo rettilineo, quindi rallentate fino a circa 100 Km/h e impostate la curva.

CURVA 6 MEDIUM LEFT

PISTOIA - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/903277 - Fax 0573/903955

CURVA 5 MEDIUM LEFT

Tenete giù il piede più a lungo che potete dopo la partenza ricordandovi però di rallentare fino ai 110 Km/h prima di questa curva.

CURVA 8 ROAD SPLIT

Accelerate stando sul lato destro della strada, superate il ponte e curvate la macchina a destra: vi troverete a percorrere la curva sinistra senza problemi.

CURVA 10 MEDIUM RIGHT

Procedete tranquilli fino a raggiungere il secondo agglomerato urbano e qui impostate la prima curva a destra a non più di 150 Km/h.

ACCOLADE

Gli opposti si attraggono.

TEST DRIVE 4™

BEAUTY vs. BEAST

by CTO

http:// www.CTO.it

©1998 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 e Accolade sono marchi depositati di Accolade, Inc. 3Dfx è un marchio depositato di 3Dfx, Inc. Windows è un marchio depositato o registrato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. PlayStation e [illegible] sono marchi depositati di Sony Entertainment Inc.

WINDOWS 95

PlayStation

CURVA 7 MEDIUM RIGHT

Nulla di particolarmente impegnativo. Portate a termine il vostro compitino aggirando questo misero ostacolo a non più di 130 Km/h.

CURVA 15 EASY RIGHT

Dopo le tre chicane potreste pensare di aver superato la parte più difficile, ma non è così! Rallentate fino a 115 Km/h o farete una brutta fine.

CURVA 18 EASY LEFT INTO EASY RIGHT

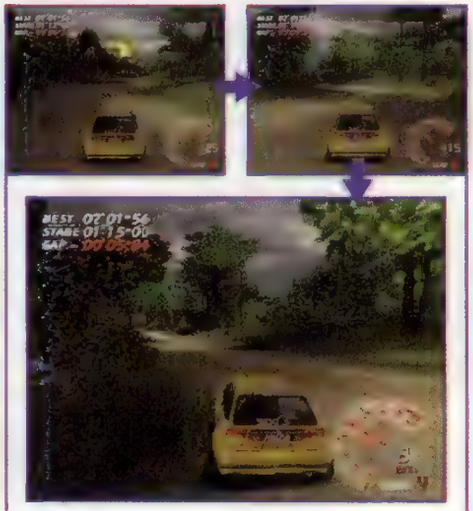
Fate attenzione a questa chicane perché è formata da curve strette e secche. Un volta fuori, non fatevi prendere dall'euforia e procedete a 110 Km/h.

NUOVA ZELANDA SS2

NUOVA ZELANDA SS3

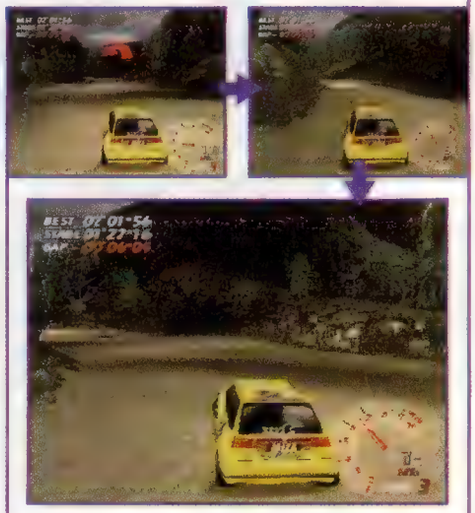
Potrete superare questo dosso in scioltezza a 145 Km/h. Ricordate solo, una volta tornati con le ruote a terra, di rallentare per la chicane successiva.

CURVA 7 JUMP



Dopo due chicane relativamente semplici sarete costretti a rallentare fino a 115 Km/h prima di poter affrontare quest'ennesima serie di curve.

CURVA 12 MEDIUM RIGHT



Sulla sommità della collina, dopo il ponte, rallentate fino a 80 Km/h, quindi frenate a 65 Km/h per superare la seconda curva a destra.

CURVA 27 MEDIUM LEFT INTO RIGHT

Console Point

VIDEO GAME - COMPUTER - CONSOLE
Via V. Gioberti, 16
Tel. 0572/772152 - Fax 0572/770394
51016 Montecatini Terme PISTOIA

OFFERTE incredibili
anche per
SONY PLAYSTATION
e NINTENDO 64

SALTA DA UNA NOVITÁ ALL'ALTRA

Offerta di Natale
Sega Saturn
Lire. 199.000
IVA compresa*

Vieni a provare
con noi in ESCLUSIVA
la nuova macchina
per la REALTÁ
VIRTUALE

Importazione diretta JAP e USA
1° in TOSCANA

Siamo aperti anche
la domenica pomeriggio
dalle 16.00 alle 20.00

BUONO SCONTO
Lire 10.000
per una spesa superiore alle 100.000 lire)
NON CUMULABILE

* Obbligo di acquisto di un gioco a scelta JAP o USA.

CURVA 5 EASY RIGHT INTO EASY LEFT

122 Km/h è il numerillo magico per affrontare questa curva senza correre il rischio di andarvi a ribaltare nella chicane.

CURVA 19 EASY RIGHT

Sollevate il piede dall'acceleratore per un paio di secondi in modo da affrontare la curva a circa 110 Km/h.

CURVA 30 EASY RIGHT

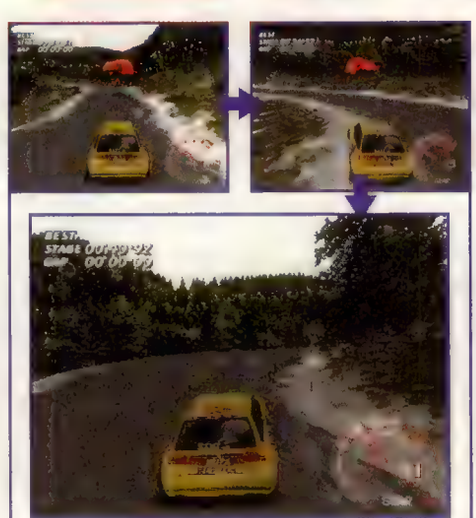
Prendetela larga e tagliate all'interno. Fate molta attenzione alla traiettoria altrimenti correrete il rischio di ribaltarvi in un batter d'occhio.

ALPI FRANCESI SS2

ALPI FRANCESI SS3

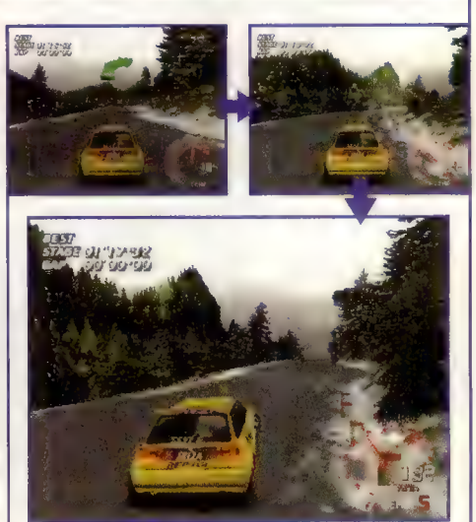
Semplice, ma secca. Fate attenzione a questo tornante soprattutto dopo il primo giro, ricordandovi di scendere a 150 Km/h prima di iniziare la curva.

CURVA 7 EASY RIGHT



Un curvone da farsi a 80 Km/h. Frenate o curvate troppo bruscamente e vedrete il mezzo sbandare. Mantenete la stessa velocità nel tornante successivo.

CURVA 9 HARD LEFT



Mancate la curva e finirete dritti dritti nel fosso. Rallentate fino ai 140 Km/h e non avrete alcun problema.

CURVA 10 EASY RIGHT

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

30 NUOVI ELEMENTI CHIAVE DI GIOCO RISPETTO A COMMAND & CONQUER.

40 MISSIONI, SEQUENZE COMPLETE, METRAGGIO VIDEO DAL VIVO.

COMPATIBILITA' CON MOUSE E POSSIBILITA' DI COLLEGAMENTO A DUE GIOCATORI.

GRAFICA COMPLETAMENTE RIDISEGNATA.

Westwood

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

PlayStation

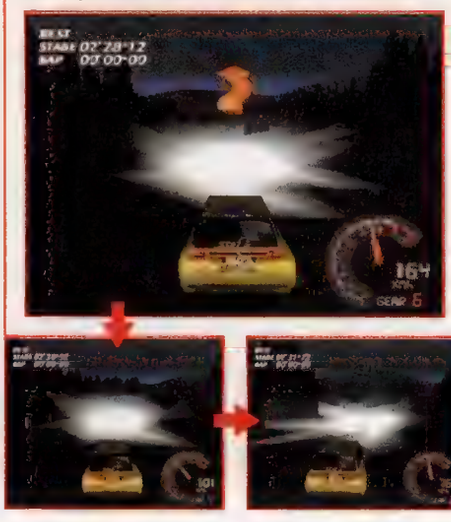
PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

CURVA 1 EASY RIGHT

Rallentate fino ai 60 Km/h, quindi frenate ancora per raggiungere i 40 Km/h così da impostare in relativa tranquillità la chicane che vi si parerà di fronte.

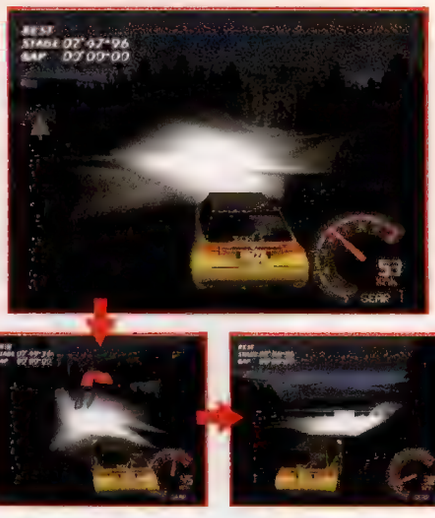
CURVA 16 EASY RIGHT INTO EASY LEFT

Alla fine dell'unico rettilineo degno di questo nome presente nel tracciato rallentate fino a 80 Km/h, quindi lanciatevi nell'ennesima chicane.



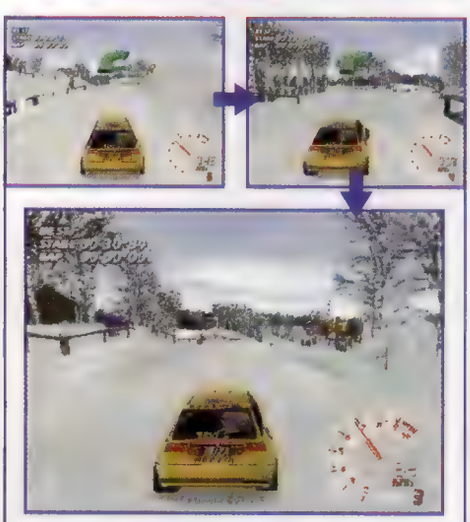
CURVA 20 LEFT INTO MEDIUM RIGHT

Scalate fino ai 60 Km/h per superare la chicane, quindi inchiodate e percorrete il curvone secco a destra a non più di 25 Km/h.



SVEZIA SS2

SVEZIA SS3

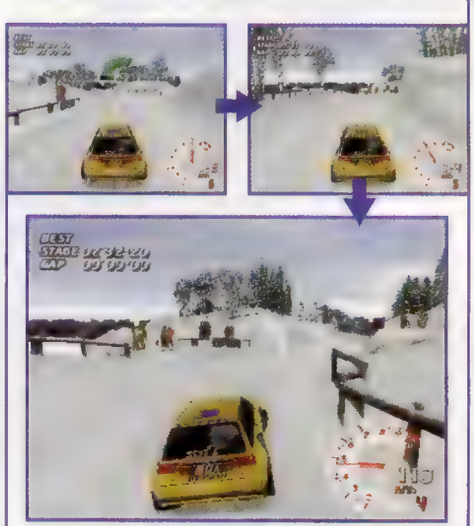


Evitate di accelerare: dovrete affrontare questa curva a non più di 80 Km/h o finirete con lo sbattere contro il banco di neve che si trova a sinistra

CURVA 4 EASY RIGHT

Rallentate fino a 50 Km/h e curvate a sinistra. Una volta fuori accelerate e completate l'ultimo tratto della chicane.

CURVA 7 LEFT INTO MEDIUM RIGHT



Spostatevi a sinistra prima di entrare a destra. La prima curva va fatta a 120 Km/h, mentre per la seconda secca a destra dovrete toccare i 25 Km/h.

CURVA 11 EASY RIGHT

Un super abbonamento con un super sconto del 25%

ABBONARSI CONVIENE SEMPRE.

1 Il prezzo bloccato e la certezza di non perdere nessun numero della rivista. L'Editore si impegna, infatti, a rispedire i numeri che per qualsiasi motivo non dovessi ricevere.

2 Lo speciale sconto del **25%** se stipuli subito l'abbonamento. In questo caso verserai l'importo di lire 53.000 anzichè lire ~~71.500~~ con il bollettino di c/c postale allegato.

3 L'invio mensile della rivista senza alcun aggravio per le spese di spedizione.

4 La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7
20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire **53.000** ☐ Con bollettino postale allegato alla rivista

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

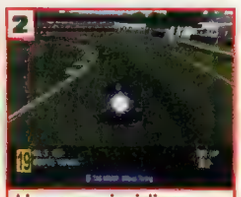
titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

Guida a Formula 1 '97

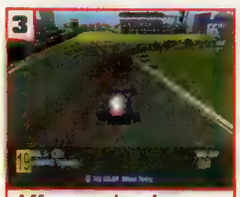
Posizionatevi sulla destra prima di questa curva a 90° a sinistra. Utilizzate la prima o correrete il rischio di allargare troppo.

PROST STAND



Una curva insidiosa. Affrontatela in terza sterzando con decisione una volta superato il primo tornante e utilizzando i cordoli.

WHITFORD STAND



Affrontate la prima curva in terza accelerando in uscita. Spostatevi poi all'estrema sinistra della pista per superare il tornante successivo.

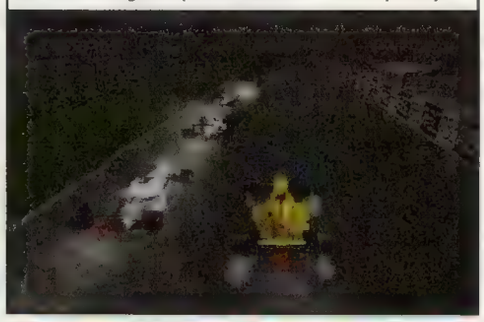
BRABHAM STAND

ARCADE MODE

Iniziate in modalità *Arcade*, così da prendere la mano con il sistema di controllo e fare l'occhio alla pista. Dovrete semplicemente scegliere fra cambio manuale e automatico e potrete lanciarvi lungo le piste individuando le traiettorie migliori e la marcia più adatta per ogni curva.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Guidare sull'asciutto è facile, dato che vi accorgerete subito di eventuali comportamenti anomali del mezzo. Potrete così correggere gli errori dovuti a eccesso di foga nell'ingresso in curva, quando il posteriore della macchina si sposta pericolosamente verso l'esterno. Se le condizioni climatiche cambiano è consigliabile precipitarsi ai box per non perdere tempo guidando in condizioni non ottimali. Per evitare sorprese controllate costantemente il cielo e posizionatevi dietro a un avversario veloce da usare come battistrada. Sarete così in grado di percorrere uno o due giri con le gomme *slick* anche in caso di pioggia molto forte, così da scegliere il momento migliore per effettuare il vostro *pitstop*.



Non toccate il freno in questa curva a destra. Alzate il piede dall'acceleratore prima del tornante e ridate gas a metà della curva.

WALTE STAND

Dopo il mega-rettilineo è facile andare lunghi in questa curva. Fate quindi attenzione e appena vedete arrivare la curva scalate fino in prima.

STEWART STAND

Una curva secca a destra da fare in seconda per non perdere velocità.

CHICANE

MELBOURNE

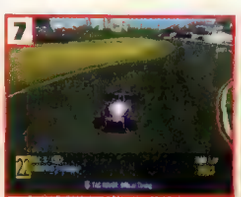
GRAN PREMIO D'AUSTRALIA

Vincitore nel 1997:	Coulthard
Giro più veloce:	Villeneuve 1:29.369
Lunghezza:	5,3 Km
N° Giri:	58

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Le numerose curve secche che inframmezzano i lunghi rettilinei rendono consigliabile tenere gli alettoni anteriori leggermente più inclinati di quelli posteriori. Avrete anche bisogno di un impianto frenante piuttosto potente e resistente, in grado di poter sopportare le violente decelerazioni. Anche in questo caso è preferibile dare la precedenza ai dischi anteriori.



Una curva secca a destra che deve essere affrontata preferibilmente in seconda , così da avere il tempo di preparare il tornante successivo a sinistra.

CLARK STAND

Una combinazione di curve a sinistra e destra che può essere agevolmente affrontata con la terza marcia.

WAITE STAND

Questo lungo tornante a sinistra può essere affrontato al massimo in seconda. Il nostro consiglio è di scalare fino in prima: eviterete così di finire con le ruote esterne fuori pista.

LAUDA STAND

Parlare di alta tecnologia è sempre stato difficile...

...fino ad ora.

OGNI MESE IN EDICOLA

T3 sopperisce a una carenza nel panorama editoriale italiano e propone, con ricchezza di contenuti e un linguaggio chiaro e comprensibile, l'immagine della tecnologia applicata al divertimento e al tempo libero. **T3** si pone a palco dell'innovazione tecnologica al servizio del quotidiano offrendo attenzione alle soluzioni d'avanguardia qualunque sia il campo a cui vengono applicate, ampliando così la gamma dei suoi lettori a tutti coloro che vogliono essere informati in "tempo reale" su tutte le novità tecnologicamente avanzate. **T3**, la prima rivista di tecnologia e divertimento, ti aspetta tutti i mesi in edicola da Gruppo Futura.

GRUPPO FUTURA®

IMOLA

GRAN PREMIO DI SAN MARINO

Vincitore nel 1997:	Frentzen
Giro più veloce:	Villeneuve 1:23.303
Lunghezza:	4,893 Km
N° Giri:	63

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Sacrificate la tenuta di strada per una velocità di punta maggiore. Riducete l'incidenza degli alettoni, senza toccare l'impianto frenante che, questa volta, dovrà privilegiare i dischi posteriori.

Percorrete il primo tratto in quarta: scalate una volta raggiunta la seconda parte della curva prima del tornante e poi scaricate tutta la potenza del vostro mezzo.

ACQUE MINERALI

E' facile finire sull'erba sia in ingresso che in uscita da questo tornante. Per evitare di finire lunghi nelle vie di fuga affrontate l'intera chicane in seconda.

VARIANTE ALFA

Questi curvoni a sinistra appaiono alla fine di un lungo rettilineo. Fate il primo in seconda per poi passare in terza e accelerare a manetta.

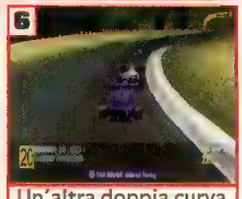
RIVAZZA

Una curva secca a sinistra da fare in seconda per sfruttare al meglio il rettilineo successivo.

TOSA

Una chicane da terza. Scalate in seconda prima dell'uscita.

TAMBURELLO



Un'altra doppia curva sinistra-destra da fare in terza.

VILLENEUVE

Impostate questa curva in terza. State a sinistra e rimanete alla corda per il tornante successivo.

PIRATELLA

INTERLAGOS

GRAN PREMIO DEL BRASILE

Vincitore nel 1997:	Villeneuve
Giro più veloce:	Villeneuve 1:16.004
Lunghezza:	4,323 Km
N° Giri:	71

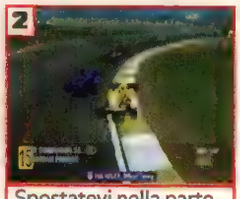
POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Nonostante il circuito sia ricco di curve insidiose è meglio limitare l'incidenza delle ali per aver velocità sui lunghi rettilinei. Il sottosterzo rende alcuni tornanti piuttosto impegnativi perciò preparatevi a usare i freni più del solito. Potreste essere tentati a ridurre lo spessore dei dischi a 26mm: non fatelo, allungherete eccessivamente gli spazi di frenata.

Non particolarmente secca ma lunga, questa curva può essere affrontata sia in seconda che in terza facendo attenzione a dosare l'acceleratore così da avere sufficiente trazione in uscita.

HORSESHOE



Spostatevi nella parte destra del tracciato per impostare la traiettoria non appena la strada curva. Superate la linea laterale e mantenetevi il più possibile vicino ai cordoli interni.

PINEIRINHO

Accelerate fino a giungere alla curva, poi frenate a fondo scalando in prima. In uscita posizionatevi sulla destra per guadagnare una buona posizione per il successivo tornante a sinistra.

DUCK'S BILL

Una curva secca in discesa a sinistra seguita da un tornante a destra. Affrontate il primo tratto in seconda e, una volta usciti, posizionatevi a destra tenendo sempre il centro della pista.

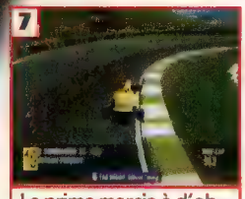
DESCIDA DO SOL

Questa curva si trova nascosta sulla sommità di una collina: scalate in seconda prima di riaprire il gas una volta che l'avrete impostata. Evitate assolutamente di strafare.

SUBIDA DO SOL

Questa curva a sinistra non presenta alcun particolare ostacolo, tanto che può essere tranquillamente affrontata a piena velocità.

CURVA DE SOL



La prima marcia è d'obbligo per questa secca curva a sinistra. In uscita usate i cordoli per guadagnare spazio ed iniziate ad accelerare prima di aver raggiunto la fine del tornante.

JUNCAO

HUNGARORING

GRAN PREMIO DI UNGHERIA

Vincitore nel 1996:	Villeneuve
Giro più veloce:	Hill 1:20.093
Lunghezza:	3,966 Km
N° Giri:	77

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Il percorso ungherese è ricco di staccate nelle quali infilare i vostri avversari. E' meglio montare ali piuttosto alte e dischi piuttosto larghi così da evitare che il mezzo sfugga al vostro controllo proprio nei momenti cruciali.

Affrontate questa curva a destra a tutta velocità utilizzando i cordoli per guadagnare spazio in fase di accelerazione.

TURN 7

Un tornante semplice a sinistra: da quarta.

TURN 8

Scalate in terza per passare questo tornante. Se la macchina dovesse allargare a metà traiettoria scalate in seconda e risalite appena vedete che la strada raddrizzarsi.

TURN 1

GRAND PRIX MODE

Con questa modalità potrete rendere la gara semplice o difficile a vostro piacimento. Durante le prime tornate è meglio mantenere i settaggi di base così da rendesi conto di come la macchina risponda alle varie sollecitazioni. Una volta presa la mano potrete "giocare" con tutti i parametri modificando il clima, la durata delle gomme e il quantitativo di carburante. Giunti infine al massimo dell'esperienza, non vi resterà altro che puntare sui danni, i guasti e le bandiere di segnalazione.

E' possibile affrontare questa curva a tutta velocità. Il nostro consiglio è quello di salare una marcia per non correre inutili rischi.

TURN 3

Una lunga curva a destra che deve essere affrontata in terza prima di poter accelerare lungo il rettifilo successivo.

TURN 4

Questo tornante destra-sinistra deve essere affrontato rigorosamente in seconda o correrete il rischio di dover frenare a fondo per non uscire di pista.

TURN 5

Una curva più lunga di quanto possa apparire inizialmente. Affrontatela partendo da sinistra e tenete la corda fino a quando non sbucherete nel rettifilo di partenza.

TURN 9

Scalate in seconda epoi passate in terza per affrontare con successo quest'ennesima curva a sinistra.

TURN 2

Affrontate la curva in seconda, quindi usate l'acceleratore per mantenere il centro della pista.

TURN 8

La Piramide
Games and Toys

Videogiochi per PC
Playstation, Nintendo 64
Saturn e Game Boy

Rivenditori di TAMAGOTCHI
il videogioco più
venduto in Giappone

MINIATURE
WARZONE
WARHAMMER 40.000
WARHAMMER FANTASY

GIOCHI DI CARTE
MUTANT CHRONICLES
DARK EDEN, MAGIC
E MOLTI ALTRI

LA PIRAMIDE GAMES AND TOYS
LA PIRAMIDE Via Vallazze, 99 - 20127 Milano
LA PIRAMIDE 2 V.le Romagna, 50 - 20127 Milano
Vendita per corrispondenza Tel. 02 2666213
E-mail: piradue@mbox.vol.it

BARCELLONA

GRAN PREMIO DI SPAGNA

Vincitore nel 1997:	Villeneuve
Giro più veloce:	Villeneuve 1:16.525
Lunghezza:	4,716 Km
N° Giri:	65

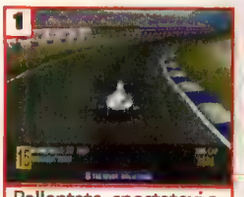
POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Senza curve particolarmente impegnative. Il tracciato si basa su lunghi rettifili perciò abbassate l'incidenza delle ali e diminuite di qualche millimetro anche lo spessore dei dischi dei freni.

Ancora una curve secca a destra: da affrontare in terza con la corretta traiettoria, tenendosi alla corda il più a lungo possibile.

REPSOL



Rallentate, spostatevi e accelerate lungo il rettifilo. Prendete il tornante successivo a manetta passando sui cordoli e buttatevi a sinistra per poi ri-spostarvi a destra.

BANC DE SABADEU

Scalate in seconda per affrontare questa curva a destra, tagliando poi a sinistra. State vicini al bordo-pista e accelerate per evitare di uscire nella curva successiva.

ELF

Affrontare questa curva a sinistra in terza. Il tornante successivo non è impegnativo quindi, una volta fuori, aprite il gas, ma senza esagerare.

WURTH

Scalate fino in seconda e curvate a sinistra per passare questa lunga curva.

LA CAIXA

Levate il piede dall'acceleratore prima di impostare la curva. Una volta a metà pigiate nuovamente e uscite.

CAMPSA

MONTREAL

GRAN PREMIO DEL CANADA

Vincitore nel 1996:	Hill
Giro più veloce:	Villeneuve 1:21.916
Lunghezza:	4,42 Km
N° Giri:	69

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Questo tracciato consta di due lunghi rettifili e due curve molto insidiose. Settate la monoposto in modo da ottenere un comportamento neutro, senza privilegiare nessuno dei due aspetti. Evitate di prendervi rischi eccessivi: le vie di fuga sono protette da solide barriere e ogni uscita di strada potrebbe risolversi in una violenta collisione.

Scalate in terza per non finire sull'erba in questa serie di curve sinistra-destra.

CASINO

Dopo una comoda curva oltre il rettilineo di partenza troverete un secco tornante a sinistra da fare in seconda: a questo punto frenate in previsione della successiva curva a destra.

ISLAND HAIRPIN

Impostate il primo tratto di curva il più a destra possibile sfiorando il muro dei box quindi spostatevi a sinistra e usate l'acceleratore per uscire da una serie di letali curve a gomito.

PIT LANE

La curva a destra va fatta in seconda, mentre per quella a sinistra potrete salire in terza. Non accelerate troppo bruscamente o finirete contro le barriere provocando non pochi danni al mezzo.

BOGLEE

Impegnativa. Impostate la curva da sinistra e frenate a fondo curvando a destra. Se sentite allargare la macchina andate sui cordoli e mollate l'acceleratore: riuscirete a rimanere in strada.

PITS HAIRPIN

SPA

GRAN PREMIO DEL BELGIO

Vincitore nel 1996:	Schumacher
Giro più veloce:	Berger 1:53.067
Lunghezza:	6,965 Km
N° Giri:	44

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Il tracciato presenta alcune curve insidiose, ma una buona velocità di punta può dare grossi vantaggi su questo circuito. Tenete basso il carico aerodinamico mantenendo però l'alettone anteriore più inclinato rispetto al posteriore per rendere più semplice l'inserimento in curva.

1

Questa curva non dovrebbe crearvi alcun problema.Tenete giù il pedale del gas e affrontate questo lungo curvone a sinistra a tutta velocità.

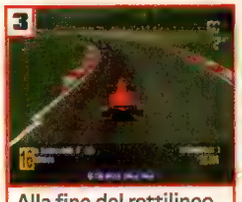
BLANCHIMONT

2

Un tornante piuttosto insidioso da affrontare in seconda o in terza a seconda del carico della vostra vettura.

RIVAGE

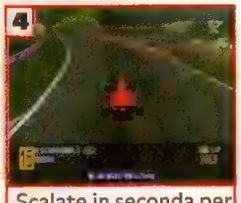
3



Alla fine del rettilineo scendete fino in seconda o sarete costretti a frenare bruscamente a metà curva per riuscire a rimanere in pista.

LES COMBES

4



Scalate in seconda per affrontare la prima curva a destra quindi accelerate e preparatevi per il successivo tornate a sinistra.

LES FAGNES

5

Utilizzate il rettifilo per guadagnare velocità quindi affrontate le due curve successive in quinta.

POUHON

6

Usate i cordoli per un corretto inserimento in questa serie di curve quindi procedete a tutta velocità.

EAU ROUGE

7

Scalate in prima per superare con successo questa curva secca a destra. Una volta fuori usate tutta la sede stradale per accelerare e fiondarvi giù dalla collina, ma occhio: in zona potreste trovare un bel po' di traffico.

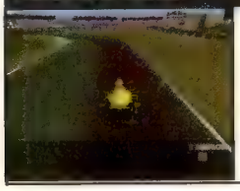
LA SOURCE

8

La solita chicane. Rallentate e inseritevi facendo attenzione a mantenere una velocità costante fino all'uscita.

BUS STOP

TRAINING MODE



Nella modalità di allenamento potrete cimentarvi su tutti i percorsi ottenendo dal gioco tutte le info necessarie per seguire la miglior traiettoria possibile. Le zone rosse sullo schermo vi mostreranno quando e quanto frenare, quelle grigie il punto dove riaprire il gas senza correre il rischio di incappare in pericolosi testacoda.

GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
VENDITA AL MINUTO E PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP & USA
VENDITA CONSOLE, SOFTWARE, VIDEOGAMES
VIDEOMANGA, ACCESSORI E GIOCHI USATI
TUTTE LE NOVITA' PER
PlayStation
SUPER NINTENDO
GAME BOY
NINTENDO 64
SEGA SATURN
MANGA
PERMUTIAMO IL TUO GIOCO
OFFERTISSIMA
GIOCHI PER MEGA DRIVE E SUPER NINTENDO A PARTIRE DA £ 29.000

MONZA

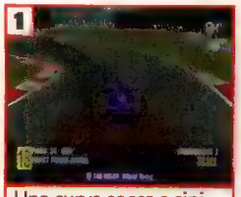
GRAN PREMIO D'ITALIA

Vincitore nel 1996:	Schumacher
Giro più veloce:	Schumacher 1:26.110
Lunghezza:	5,768 Km
N° Giri:	53

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Per evitare di essere sorpassati nei lunghi rettilinei mantenete bassa l'incidenza degli alettoni e preparatevi a frenare con un certo anticipo prima delle curve per non finire lunghi.



Una curva secca a sinistra che porta a un tornante semplice a destra. Iniziate in terza per passare in quarta, quindi su fino alla sesta.

CURVA DELLA ROGGIA

Non così impegnativa come potrebbe sembrare. Non lasciatevi impressionare e tenete giù l'acceleratore fino a quando non ne sarete fuori.

CURVA GRANDE

Potrete affrontarla in quarta, a patto che utilizziate l'acceleratore per limitare la velocità all'interno di questo fantastico curvone.

CURVA PARABOLICA

La prima di queste curve gemelle a destra può essere affrontata in quinta. Scendere di una marcia è invece consigliabile per il secondo tornante, ma con un po' di allenamento dovreste riuscire ad affrontarlo a una velocità pressoché costante.

TERMO

Dopo il lungo rettifilo la chicane può arrivare come una sorpresa. Scalate in terza per le prime curve sinistra-destra e salite in quarta per la successiva.

VARIANTE GOODYEAR

Una serie di curve piuttosto insidiose che può essere affrontata in terza per uscire poi in quarta.

VARIANTE ASCARI

HOCKENHEIM

GRAN PREMIO DI GERMANIA

Vincitore nel 1996:	Hill
Giro più veloce:	Hill 1:46.504
Lunghezza:	6,82 Km
N° Giri:	45

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

I lunghi rettilinei rendono indispensabile una macchina con pochissimo carico. Fortunatamente le varie curve presenti lungo il percorso non sono particolarmente impegnative quindi pompate a dovere i dischi anteriori e iniziate a correre.

Usate l'acceleratore per affrontare la prima curva a sinistra. Mantenete una velocità costante ed evitate brusche accelerazioni, così da infilare più di un concorrente prima del rettifilo finale.

SACHS-KURVE

Non superate i 200 km/h altrimenti finirete sicuramente fuori. Cercate di mantenervi all'interno della curva e allargate solo alla fine.

AGIP-KURVE

Questa curva a destra appare all'improvviso: frenate a fondo prima di raggiungere la sommità della collina e curvate immediatamente a sinistra per evitare di finire nell'erba alla sinistra del tracciato. Ci vorrà un po' di allenamento, ma alla fine riuscirete a padroneggiare anche questo tornante.

STKURVE CHICANE

Scalate dalla sesta alla quarta e frenate all'ultimo istante prima di entrare in questa doppia curva destra-sinistra.

JIM CLARKE CHICANE

Per affrontare questa curva dovete scendere sotto i 145 Km/h.

CHICANE 2

Affrontata dalla destra questa lunga curva a sinistra e in caso di errore ricordatevi che potrete usare sempre la *pit lane* per recuperare.

OPEL-KURVE

SILVERSTONE

GRAN PREMIO D'INGHILTERRA

Vincitore nel 1996:	Villeneuve
Giro più veloce:	Villeneuve 1:29.288
Lunghezza:	5,145 Km
N° Giri:	61

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Un bilanciamento neutro delle ali che non favorisca i rettilinei o le curve è l'ideale su questo tracciato. Per l'impianto frenante puntate sui dischi anteriori: sono loro che si troveranno a lavorare maggiormente nei curvoni di Silverstone.

Questi tre tornanti richiedono un attento uso dell'acceleratore quindi evitate di frenare: sollevate il piede dal gas prima dell'ingresso e affondate di nuovo per uscire da queste tre curve.

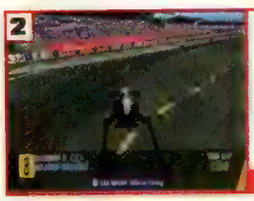
MAGGOTTS, BECKETTS & CHAPEL

Simile alla Stowe, questo tornante non è altro che una curva a sinistra seguita da una deviazione a destra. Nulla di particolarmente impegnativo.

ABBEY

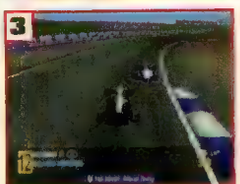
SETUP

Al fine di ottenere buoni risultati in *F1'97* dovrete cambiare spesso settaggi alla vostra monoposto. Circuiti dotati di lunghi rettilinei come Hockenheim necessitano di poco carico aerodinamico, mentre l'esatto contrario vale per tracciati tortuosi come Monte-Carlo. E' importante ricordare che i vari elementi della macchina sono collegati fra loro, quindi dovrete riuscire a bilanciare il tutto: decidere di rimpicciolire i dischi dei freni vi consentirà di ottenere frenate più brusche, ma aumenterà le sollecitazioni a cui sono esposti i vostri pneumatici facendo crescere il rischio di foratura e l'usura. Per contro l'uso di sospensioni morbide allungherà la vita delle gomme, ma la macchina non sarà ugualmente reattiva. Usate quindi la modalità di pratica e cercate di stabilire il *setup* più adatto al vostro stile di guida per ogni tracciato.



Un'uscita lenta dalla *Brooklands* rende questa curva secca a destra molto più semplice. Evitate solo di aprire il gas prima del rettilineo.

LUFFIELD



Una curva a 90° a sinistra da fare in seconda. Mantenete la stessa velocità e seguite il tracciato verso destra, poi accelerate lungo il rettilineo.

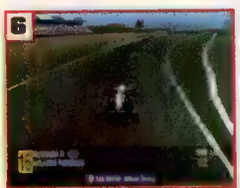
CLUB

Fatela in seconda, ma non allargate a destra una volta terminata la curva. State sulla sinistra e preparatevi per il successivo tornante a destra.

BROOKLANDS

Usate lo spazio extra sulla destra del circuito per tagliare la curva prima di scalare in seconda e affrontare la curva successiva nella porzione sinistra del tracciato.

PRIORY



Questo curvone veloce può essere affrontato in quarta o in quinta. In fase di impostazione state a tutta sinistra e cominciate ad allargare leggermente finché non ne sarete fuori.

COPSE

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ACE COMBAT 2	TEL
BUSHIDO BLADE	L.125.000
BOMBERMAN WORLD	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
COBRA PSYCO GUN 2	TEL
CRITICAL BLOW	TEL
DAKAR 97	L.99.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.149.000
Z GUNDAM	TEL
F1 97	L.139.000
F1 97 EURO	L.109.000
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 96	L.129.000
INDY 500	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.59.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PUYO PUYO SUN	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
REAL BATTLE RPG	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	TEL
S. ADV. ROCKMAN 3D	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SNOW BREAK	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
S.FORM. SOCCER ROAD TO FRANCE	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL

FINE SCORTA:

BURNING ROAD USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

GIOCHI JAP/USA

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L.119.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	L.99.000
CART WORLD SERIES	L.89.000
CASTLEVANIA X	TEL
CYBERBOTS	TEL
EINHANDER	TEL
EOS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
FIGHTING FORCE	TEL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GRAND TOUR RACING	L.115.000
GUN BALLET	L.95.000
GUNBIKE	TEL
LOST WORLD USA	L.89.000
NASCA RACING USA	L.59.000
MINI 4WD	TEL.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	L.115.000
MOTO RACER	TEL
NEED FOR SPEED RALLY	TEL.
OVERDRIVING SKYLINE	TEL
PARAPPA THE RAPPA EURO	L.79.000
PUZZLE FIGHTERS 2 EURO	L.79.000
PUYO PUYO THE ULTIMATE	TEL
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
RAYSTORM	L.119.000
ROBOT WAR SHOOTING	L.149.000
SENNA KART DUEL 2	TEL
SENGOKU MESOU	L.139.000
SD GUNDAM OVER GALAXIAN	L.119.000
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TENCHU	TEL
TOMB RAIDER 2 EURO	TEL
TOSHINDEN CARD QUEST	TEL
TOTAL NBA 97 EURO	L.69.000
ZERO DIVIDE 2	L.99.000
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL
XENOGEAR	TEL

GIOCHI USATI PAL L.29.000/39.

CAVO RGB SCAT	L.27.000
JOYPAD SONY	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.39.000
MEMORY CARD 10B	L.29.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD ANALOGICO VIBR.	L.99.000
PISTOLA NAMCO	L.99.000

CD MUSICALI CARTONI JAP

A-1 RING

GRAN PREMIO D'AUSTRIA

Vincitore nel 1996:	n.d.
Giro più veloce:	n.d.
Lunghezza:	4,296 Km
N° Giri:	71

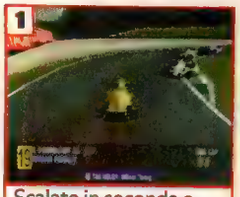
POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

A causa delle curve abbastanza secche e di alcuni passaggi piuttosto impegnativi, questo tracciato richiede settaggi medi. Ancora una volta i freni dovranno essere spostati a vantaggio dell'anteriore.

Questa veloce curva a sinistra può essere affrontata senza toccare i freni. Posizionatevi all'interno e lasciate semplicemente l'acceleratore.

NIKI LAUDA KURVE



Scalate in seconda e state pronti a curvare a destra per un discreto lasso di tempo per uscire sani e salvi da questo lungo tornante.

REMUS KURVE

Questo tornante a destra deve essere affrontato in seconda. Siate pronti a frenare per evitare che la macchina vi scappi troppo sulla sinistra.

GOSSER KURVE

Nascosta sulla sommità di una collina, questo tornante a destra va fatto in seconda. Il trucco è quello di iniziare a spostarsi verso l'interno non appena arriverete all'imbocco della curva.

CASTROL KURVE

Scalate in seconda per questa curva a destra, quindi riaprite il gas lungo il rettifilo per scalare ancora in seconda una volta al cospetto della Al Kurve.

JOCKEN RINDT KURVE

MAGNY COURS

GRAN PREMIO DI FRANCIA

Vincitore nel 1996:	Hill
Giro più veloce:	Villeneuve 1:18.610
Lunghezza:	4,248 Km
N° Giri:	72

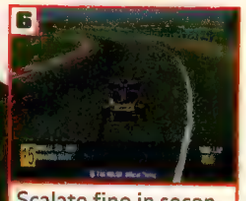
POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Per sfruttare i lunghi rettifili limitate l'incidenza delle ali favorendo l'alettone posteriore. Per compensare il sottosterzo utilizzate dischi dei freni più piccoli del solito privilegiando l'anteriore.

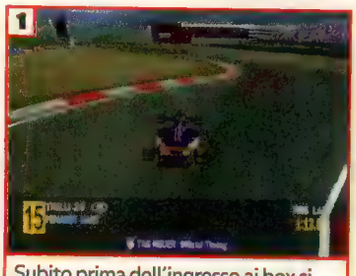
Scalate dalla sesta alla terza per superare questa curva a sinistra.

OOGLEG



Scalate fino in seconda e giocate con l'acceleratore in modo tale da mantenere costante la velocità evitando così di essere spinti troppo all'esterno.

180



Subito prima dell'ingresso ai box si trova una chicane destra-sinistra da seconda, alla quale seguirà una curva secca a destra che vi costringerà a scalare fino in prima. Utilizzate lo spazio presente a sinistra del tracciato per allungare la traiettoria in modo da anticipare la riapertura del gas prima del rettifilo di partenza.

LYCEE

Questo tornante può rivelarsi letale se affrontato con leggerezza. Allargate verso sinistra e frenate a fondo prima di impostare la curva per non bloccare le gomme a metà del tornante e finire contro i cartelloni.

ADELAIDE

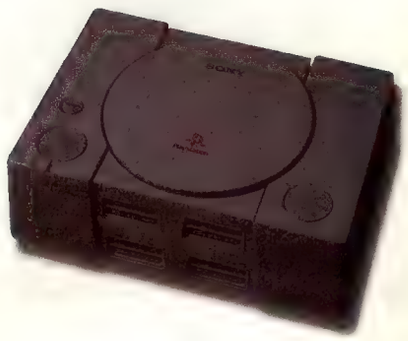
Una curva lunga a destra che richiede un sapiente uso dell'acceleratore per evitare di finire sull'erba. Togliete il piede dal gas subito prima dell'imbocco e ridate potenza una volta giunti di nuovo sul rettifilo.

ESTORIL

Impostate la curva partendo da sinistra. Tenete il piede abbassato fino a quando non raggiungerete la chicane, quindi levatelo e affrontate la curva. Una volta fuori riaprite di brutto il gas.

IMOLA

a dicembre
il divertimento raddoppia...



NURBURGRING

GRAN PREMIO DEL LUSSEMBURGO

Vincitore nel 1996:	Villeneuve
Giro più veloce:	Hill1:21.363
Lunghezza:	4,555 Km
N° Giri:	71

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

A causa dei lunghi rettilinei e di una serie di curve pericolose è meglio settare il carico su livelli medi favorendo il retrotreno. I freni vanno settati più sull'anteriore per avere una buona velocità e un ragionevole spazio di frenata.

State a sinistra in questa serie di curve. Affrontate la prima in terza e scalate in seconda al tornante successivo.

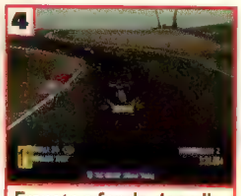
CASTROL S

Qui potrete usare i cordoli per trarre un certo vantaggio. Mantenete la vettura il più larga possibile, entrate secchi a destra e aprite il gas per raggiungere il rettilineo con una buona velocità.

COCA-COLA KURVE

Un'altra curva che può essere affrontata dall'interno. L'uscita inoltre è abbastanza larga per essere presa in terza.

BIT-KURVE



Frenate a fondo dopo il rettilineo, scalate in seconda quindi accelerate spostandovi progressivamente a destra.

VEEDOL SHIKANE

Affrontate questa curva all'interno, frenate, quindi date nuovamente gas per uscire a destra.

DUNLOP KURVE

SUZUKA

GRAN PREMIO DEL GIAPPONE

Vincitore nel 1996:	Hill
Giro più veloce:	Villeneuve 1:44.043
Lunghezza:	5,863 Km
N° Giri:	52

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Nonostante ci siano alcune curve secche, le ali in questo circuito devono essere tenute basse: in questo modo riuscirete a trarre vantaggio dai due lunghi rettilinei presenti nella seconda metà del percorso senza però sacrificare l'agilità nelle curve più strette.

Dopo aver messo la sesta sul rettilineo di partenza scalate in terza per affrontare questo lungo curvone a destra.

FIRST

Una curva davvero impegnativa. L'unico modo per rimanere con le ruote sull'asfalto è quello di affrontarla a non più di 90-95 Km/h. Tutto qui.

HAIRPIN

Prima che raggiungiate la Dunlop Curve vi troverete a fronteggiare una serie di tornanti a sinistra e a destra. Evitate di frenare, ma lasciate l'acceleratore prima di ogni curva. Utilizzate la stessa tecnica anche per la Dunlop.

DUNLOP CURVE

Due curve secche a destra da fare in terza. Il secondo tornante può essere preso più velocemente del primo, quindi aprite pure il gas una volta sotto il ponte.

DEGNER CURVE

Mettete la sesta sul rettilineo e mantenete la velocità anche qui. Allargatevi a destra e stringete per affrontare questo lungo curvone a sinistra a manetta.

130R

La prima curva a sinistra può essere affrontata piuttosto velocemente. Scalate quindi in seconda e affrontate il tornante successivo allargando verso sinistra.

SPOON CURVE

in edicola
a sole 9.900 lire.

ESTORIL

GRAN PREMIO DEL PORTOGALLO

Vincitore nel 1996:	Villeneuve
Giro più veloce:	Villeneuve 1:22.873
Lunghezza:	4,358 Km
N° Giri:	72

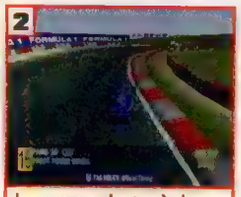
POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Il lungo rettifilo di partenza può dare dei benefici con un'elevata velocità di punta, ma è importante che il vostro mezzo sia dotato di una buona agilità per affrontare le curve più insidiose. Settate l'aerodinamica su standard medi favorendo i dischi dei freni anteriori.

Affrontate la prima curva in terza e fate la seconda in quarta continuando ad accelerare in uscita dal secondo tornante.

CURVA 1



La curva a destra è da terza, ma è meglio scalare in prima sulla sommità della collina per riaprire il gas in vista del rettilineo.

CURVA GRANDE

Affrontate questa curva in terza e usate l'acceleratore per rimanere nel tracciato fino a raggiungere il rettilineo.

VIP

Questa lunga curva a destra può essere affrontata a 225 Km/h. Se vedete la vostra macchina allargare pericolosamente verso l'erba usate l'acceleratore per evitare un pericoloso testacoda.

PARABOLICA

Scalate fino in terza a 100 Km/h per questo curvone a sinistra.

PARABOLICA INFERIOR

JEREZ

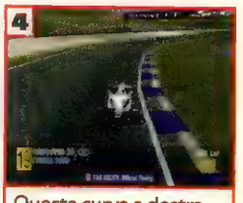
GRAN PREMIO D'EUROPA

Vincitore nel 1996:	Schumacher
Giro più veloce:	Schumacher 1:25.040
Lunghezza:	4,217 Km
N° Giri:	72

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Anche questo circuito richiede un bilanciamento delle forze in campo, così da poter affrontare con le dovute cautele le curve e i due lunghi rettilinei. Il nostro consiglio è di aumentare leggermente l'incidenza delle ali anteriori per rendere più semplice l'inserimento in curva senza penalizzare troppo la velocità massima.



Questa curva a destra viene affrontata meglio se si considera come due curve separate da un breve rettifilo. La prima può essere percorsa in terza, il rettilineo in quarta e la seconda di nuovo in terza dopo una breve frenata e il conseguente inserimento sempre verso destra.

2 RIGHTS

Dopo il rettilineo di partenza potrete affrontare questa semplice curva a destra in terza o, con attenzione, anche in quarta.

CURVA EXPO 92

Questo curvone a destra può essere preso in terza, ma potrebbe capitarvi di dover scalare in seconda nel caso la traiettoria non sia delle migliori.

CURVA MICHELIN

Curva piuttosto impegnativa: allargate verso destra quindi chiudete scalando contemporaneamente in terza. Una volta a metà potrete ricominciare ad accelerare per inserire la quarta.

FINAL

Questa letale curva a destra è resa ancora più difficile dal fatto di seguire il più lungo rettilineo di tutto il tracciato. Dovrete quindi passare dalla velocità massima alla seconda o, meglio, alla prima facendo attenzione a non esagerare con l'acceleratore.

CURVA DRY SAC

IL TAGLIANDO
IN COPERTINA
VALE UN GIORNO
DI VACANZA.
RITAGLIALO
E COMINCIA
A PREPARARE
LE VALIGIE...

BUENOS AIRES

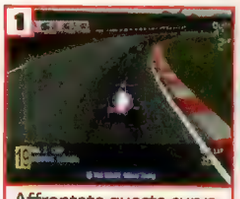
GRAN PREMIO D'ARGENTINA

Vincitore nel 1997:	Villeneuve
Giro più veloce:	Villeneuve 1:24.473
Lunghezza:	4,248 Km
N° Giri:	72

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

Questo circuito miscela una gran varietà di curve con un paio di interessanti rettilinei: incrementate l'incidenza delle ali anteriori e abbassate i dischi dei freni sotto i 26 mm. Dovreste così avere una maggior velocità in curva senza incidere troppo sull'accelerazione del mezzo.



Affrontate questa curva a destra in terza. Usate l'acceleratore per controllare la velocità e tenere la corda della curva.

TURN 4

Iniziate a frenare presto e scalate in seconda tenendovi nella zona destra del circuito così da poter chiudere verso sinistra.

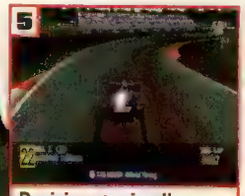
DOWNHILL

Un tornante sinistra-destra da terza. Usate i cordoli per avere a disposizione spazio extra una volta usciti verso sinistra.

TURN 3

Scalate in seconda prima di questa curva a destra.

CURVA NUMERO UNO



Posizionatevi nella zona sinistra e affrontate questo tornante in seconda. Tenetevi all'interno, ma fate attenzione alle altre macchine che seguiranno la vostra stessa traiettoria.

CASINO

Un'altra lunga curva a destra da terza. Nel caso troviate traffico potrete ritardare la frenata cercando di infilare all'interno i vostri avversari. E' una manovra a rischio, ma alquanto fruttuosa.

ASCARI

Può essere affrontata in seconda o, ancor meglio, in prima. Una volta impostata togliete il piede dal freno e utilizzate l'accelerazione per controllare la velocità, quindi riprendete a premere a fondo una volta che sarete tornati sul rettifilo.

CONFITERIA

MONTE CARLO

GRAN PREMIO DI MONACO

Vincitore nel 1997:	Schumacher
Giro più veloce:	Frentzen 1:18.216
Lunghezza:	3,366 Km
N° Giri:	78

POLE POSITION

L'ESPERTO CONSIGLIA:

A causa della presenza di muri sui lati del tracciato sarete costretti a repentini cambi di direzione che vi costringeranno a impostare la macchina sull'agilità. Settate quindi il carico aerodinamico sui livelli alti, diminuendo lo spessore dei freni fino a 24 mm per ridurre gli spazi di frenata. Un set di sospensioni morbide potrebbe aiutare le gomme ad allungare la loro vita e ricordate che i *pit stop* in questa gara saranno fondamentali.

Rallentate fino in prima alla fine del rettilineo di partenza, in modo da percorrere questa curva senza eccessivi rischi.

VIRAGE DE SAINT DEVOTE

Scalate in terza prima di questa curva a sinistra, scendete di una marcia e usate l'acceleratore per controllare la velocità fino al rettilineo.

TABAC

Per superare questo tornante usate la prima. Impostando da sinistra avrete la possibilità di passare la seconda curva in piena accelerazione.

RACASSE

Impostate la traiettoria vicino al muro di sinistra quindi toccate il freno e ridate gas per uscirne sani e salvi.

LE PISCINE

La prima è l'unica marcia con cui affrontare questa curva evitando di finire contro le barriere o di infilarvi nella via di fuga. L'approccio migliore è da destra quindi avvicinatevi e, una volta impostata la frenata, passate sui cordoli e via!

NOUVELLE CHICANE

Passate vicino al muro a destra e scalate in quarta prima della curva. Buttatevi a sinistra e passate vicino al muretto opposto prima di lanciarvi in accelerazione. In alternativa impostate l'intera curva usando la terza: è più lento, ma più sicuro.

VIRAGE MASSENET

LE VACANZE SONO IN REGALO BASTA LEGGERE

Il trucco non si vede perché non c'è! Potrà sembrarvi incredibile, ma è tutto vero. Gruppo Futura premia i lettori di Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, Megaconsole con una settimana di soggiorno in una delle zone più amate dai turisti italiani: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria oppure nelle località di montagna tra le più rinomate. Ed è davvero per tutti: basta seguire il regolamento indicato in calce per avere diritto a una settimana di soggiorno, da fissare nel periodo 15 maggio - 15 luglio. La sistemazione è delle più allettanti: appartamenti in formula club residence nella località scelta. E la ciliegina sulla torta è che potrete portare con voi fino a 3 persone e il soggiorno è in regalo anche per loro. E, sapendo quanto potrà suonarvi incredibile, ribadiamo il concetto: non c'è trucco e non c'è inganno, è proprio gratis. Basta raccogliere 7 tagliandi. 7 riviste per una settimana di vacanza gratis. Cosa aspettate a leggere??

REGOLAMENTO

Nei mesi di novembre e dicembre Gruppo Editoriale Futura pubblicherà sulle copertine delle riviste Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, e Megaconsole un tagliando (di colore diverso a seconda delle riviste). Tutti coloro che raccoglieranno 7 tagliandi avranno diritto a una settimana di soggiorno completamente gratuita. I 7 tagliandi potranno essere tutti della stessa rivista oppure di riviste diverse, cioè si potranno raccogliere tagliandi di uno stesso colore o di colore differente, purché siano tagliandi originali e non fotocopie.

I tagliandi dovranno essere spediti in busta chiusa entro il 15 febbraio (fa fede il timbro postale) al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (Milano)

Al ricevimento dei tagliandi verrà inviato al richiedente un voucher valido per un soggiorno della durata di una settimana in appartamento (mono/bi/trilocale, formula club residence) in una località a scelta tra: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o montagna. Il soggiorno, della durata di 7 giorni, dovrà essere utilizzato esclusivamente nel periodo 15 maggio - 15 luglio 1998 e i vincitori potranno portare 1/2/3 persone, in base al numero dei posti letto dell'appartamento prescelto. Anche per gli accompagnatori che dividono l'appartamento il soggiorno sarà gratuito. Sono escluse dalla promozione la quota di iscrizione, pari a L. 99.000 a persona, e le spese di viaggio per raggiungere la destinazione prescelta, totalmente a carico dei partecipanti. I fruitori della vacanza gratuita riceveranno a casa il catalogo con la descrizione delle destinazioni. Inoltre su tutte le riviste editate dal Gruppo Editoriale Futura, uscita mese di maggio, verrà pubblicato l'elenco degli aventi diritto

AUT. MIN. RICH. SCAD. 15/02/98

PER INFORMAZIONI TEL. 02/8051517

International Superstar Soccer Pro

***ISS Pro** è sicuramente il miglior gioco di calcio disponibile su PlayStation ma, anche in questo caso, esistono delle tecniche che vi consentiranno di avere facilmente la meglio persino sugli avversari più agguerriti. Ecco a voi quindi una sfavillante Guida "made in* **Super PlayStation Console**" *grazie alla quale potrete esibirvi in giocate e tiri degni del miglior asso argentino.*

LA CARA E VECCHIA LEGNATA

Il metodo più sicuro per segnare una bella rete, anche se alla lunga può diventare noioso. Con questo schema riuscirete a perforare anche le difese più agguerrite, Germania compresa.

1 Passate la palla a una delle vostre ali. 2 Correte con la palla al piede lungo la linea del fallo laterale, usando il tasto R1 per superare i difensori. 3 Giunti a questo punto un attaccante taglierà l'area passandovi davanti quindi preparatevi e passategli la boccia (tasto ▲). 5 Quando il controllo passa all'attaccante, correte (ma non sprintate) verso il portiere che lascerà la linea di porta. 5 Premete il tasto del tiro (■) e infilate l'estremo difensore avversario prendendolo in controtempo.

Quante volte funziona? 9 su 10

CALCI PIAZZATI

Ecco come segnare con regolarità sui calci piazzati. Non dobete tirare una lippa all'incrocio dei pali bensì irridere la difesa avversaria facendo fare ai giocatori computerizzati la figura dei pescioni.

1 Quando state per battere una punizione spostate la visuale per vedere la posizione dei giocatori. 2 Se vedete un vostro omino all'interno dell'area di rigore servitelo con un pallonetto (●) fregandovene del fuorigioco. 3 Una volta in possesso della boccia aspettate che il portiere vi si faccia incontro, quindi infilatelo. 4 Se invece il giocatore si trova oltre la linea dei difensori eseguite un passaggio (X). 5 Correte in area con la palla al piede finché il portiere non vi si farà incontro e seccatelo.

Quante volte funziona? 7 su 10

IN AREA

Un altro goal di rapina da dentro l'area di rigore. Stavolta però non sarà sufficiente fare sfoggio della vostra classe: dovrete sfoderare un tiro abbastanza potente da piegare le mani al portiere.

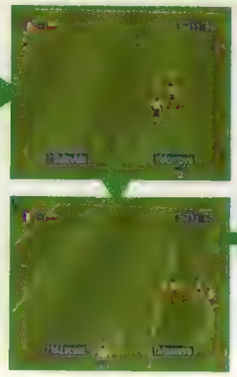
1 Passate la palla a una delle vostre ali (X). 2 Arrivati vicino all'area di rigore date uno sguardo agli attaccanti che stanno supportando la vostra azione. 3 Se ce n'è qualcuno, passategli la boccia (X). In caso contrario tagliate dentro l'area di rigore e puntate il portiere avversario. 4 Dirigetevi verso il palo più vicino ed entrate nell'area piccola. 5 Dovreste trovarvi in una posizione abbastanza angolata, quindi tirate (■) e, se tutto andrà come deve, vedrete il pallone infilarsi nell'angolo in alto a destra.

Quante volte funziona? 5 su 10

CORRI RAGAZZO LAGGIU' ...

I difensori avversari riescono a sottrarvi con facilità la palla solo se gli state sprintando contro o se vi entrano di lato. Per evitare ciò limitatevi a ruotare e a girare su voi stessi e vedrete che nessuno riuscirà più a portarvi via neanche cento lire.

Quante volte funziona? 5 su 10



1 Passate la palla (X) a un centrocampista. 2 Procedete con la palla al piede finché possibile. 3 Se un difensore vi si fa troppo vicino, giratevi, fate una finta e tornate a correre verso la porta avversaria. 4 Entrate in area di rigore. 5) Aspettate fino ad avere una chiara occasione per battere a rete, quindi premete il tasto ■.

PORTIERE A FARFALLE

Nonostante *ISS Pro* abbia i migliori difensori di qualsiasi gioco di calcio per PlayStation, esistono parecchi trucchi per superarli in scioltezza.

1 Prendete la palla sulla fascia e aspettate l'arrivo dei vostri attaccanti. Passate la palla (X) al giocatore più vicino e attendete un difensore avversario. 2 Quando questo è vicino, passate nuovamente la palla (X) ad un altro compagno. Quando la palla sarà vicino all'area piccola i vari difensori arretreranno. 3 Il portiere vi si farà incontro: aspettate di averlo vicino e superatelo usando il tasto del tiro (■).

Quante volte funziona? 5 su 10

TIRO MANCINO

Sorprendere il portiere con una punizione è veramente arduo. Perciò, invece di battere direttamente a rete, adottate questa tattica.

1 Passate la palla (X) a un centrocampista, dirigetevi verso la porta e se i difensori avversari sono fuori portata di *tackle*, scattate (R1). 2 Fermatevi palla al piede nell'angolo dell'area di rigore e non preoccupatevi troppo: se verrete falciati, potrete usufruire di una comoda punizione. 3 Entrate in area e fate uscire il portiere. Spostatevi su un lato e mettete la palla tra palo e portiere.

Quante volte funziona? 7 su 10

LE REGOLE DEL GIOCO

COSA FARE E COSA EVITARE

1 Non entrate in scivolata su un altro giocatore se non gli state davanti. La maggior parte degli interventi alle spalle verrà infatti sanzionata con un fallo. 2 Se un giocatore vi si para dinanzi con la palla, scivolate per contrastarlo. Il poverino finirà lungo e disteso e voi gli soffierete la boccia. 3 Non perdete tempo a inseguire un giocatore che è distante da voi. Passate invece a un altro omino (L1) e intervenite in maniera pulita e corretta. 4 I comer lunghi ser vono a poco. Passate quindi la palla al giocatore più vicino (X) e portatelo verso l'angolo dell'area di rigore. A questo punto premete il ● e fate in modo che i vostri compagni presenti in zona siano pronti per un eventuale intervento. 5 I tiri da fuori area servono solo a scaricare tensioni e ansie represse. Un po' meno a segnare. 6 Se due vostri giocatori procedono insieme mentre state correndo, premete il tasto ▲ per passare il pallone al quello più avanzato. Il giocatore restante occuperà così una nuova posizione di campo. 7 Evitate assolutamente di scattare all'interno della vostra area di rigore. Potreste correre il serio rischio di infilare la vostra porta senza accorgervi! 8 Se siete schiacciati dalla squadra avversaria spazzate la palla col tasto ●. Potrete così riorganizzare la difesa e riaprire anche un bel contropiede. 9 Se vi trovate uno contro uno con un difensore in possesso di palla cercate di entrargli in scivolata di fronte. Nove volte su dieci vincerete il contrasto. 10 Se siete dietro a un attaccante avversario smettete di scattare e, quando c'è abbastanza spazio tra voi e l'avversario, entrate con una bella scivolata.

CONSOLE FAN

PC CD ROM

PlayStation.

A PISA

IL PRIMO ED UNICO NEGOZIO SPECIALIZZATO
NELLA VENDITA DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI
PER CONSOLE E COMPUTER.
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO.
MODIFICA DI TUTTE LE CONSOLE, RITIRO E VENDITA DELL'USATO.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CONSOLE FAN
Via Dante Alighieri, 45
56010 Ghezzano - PISA
Tel. - Fax 050/878622

Nintendo

SEGA SATURN

APERTO TUTTI I GIORNI
DOMENICHE COMPRESE
CHIUSURA SETTIMANALE:
LUNEDÌ MATTINA

Guida a Super Puzzle Fighter II

***Fate abbassare la cresta alla banda di monellacci "made in Capcom", grazie a questa mini guida targata* Super PlayStation Console.**

AKUMA

PER UN GIOCATORE
Posizionate il cursore su Morrigan quindi, tenendo premuto **Select**, pigiate: ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ●.

PER DUE GIOCATORI
Posizionate il cursore su Felicia quindi, tenendo premuto **Select**, pigiate: ↓, ↓, ↓, →, →, →, ●.

ANITA

PER UN GIOCATORE
Posizionate il cursore su Morrigan quindi, tenendo premuto **Select**, spostate il cursore di due spazi a destra su Donovan e premete ●.

PER DUE GIOCATORI
Posizionate il cursore su Felicia quindi, tenendo premuto il tasto **Select**, spostate il cursore di uno spazio a sinistra su Donovan e premete il pulsante ●.

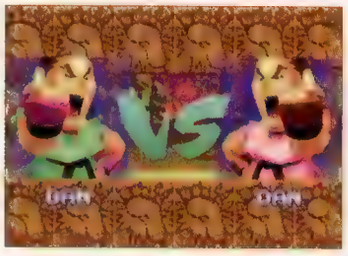
DEVILOT

PER UN GIOCATORE
Posizionate il cursore su Morrigan quindi, tenendo premuto il tasto **Select**, pigiate: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓. Aspettate che il timer raggiunga il 10 e premete un tasto qualsiasi.

PER DUE GIOCATORI
Posizionate il cursore su Felicia quindi, tenendo premuto il tasto **Select**, pigiate: →, →, →, ↓, ↓, ↓. Aspettate che il timer raggiunga il 10 e premete un tasto qualsiasi.

Occhio perché i due codici di Devilot sono piuttosto difficili da eseguire: avrete bisogno di riflessi prontissimi per stoppare il timer sul 10 spaccato!

DAN



PER UN GIOCATORE
Posizionate il cursore su Morrigan quindi, tenendo premuto **Select**, pigiate: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ●.

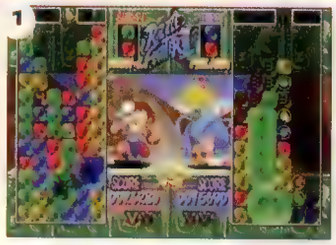
PER DUE GIOCATORI
Posizionate il cursore su Felicia quindi, tenendo premuto **Select**, pigiate: →, →, →, ↓, ↓, ↓, ●.

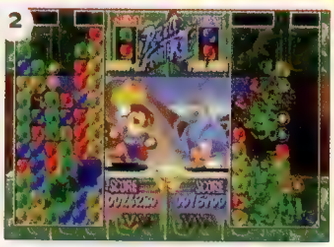
LEI LEI

PER UN GIOCATORE
Posizionate il cursore su Morrigan quindi, tenendo premuto **Select**, spostate il cursore su Hsien Ko e premete il tasto ●.

PER DUE GIOCATORI
Posizionate il cursore su Felicia quindi, tenendo premuto **Select**, spostate il cursore su Hsien Ko e premete ●.

TRUCCHI EXTRA





1 Per scaricare un buon numero di gemme al vostro avversario dovrete costruire *Power Gem* di una certa dimensione (sono quei grossi blocchi composti da pietre dello stesso colore). 2 Quando questi blocchi vengono distrutti producono una valanga di gemme doppia rispetto al numero di pietre in essi contenute.
3 Come potete ben vedere da quest' immagine i risultati così ottenuti sono più che soddisfacenti. Inoltre, se riuscirete a ripulire il vostro pozzo da tutte le gemme in un sol colpo otterrete un bonus di 12 pietre per il vostro attacco.

A TU PER TU CON DEVILOT

Per trovarvi faccia a faccia con il malefico Devilot, limitatevi a iniziare il gioco normalmente. Dovrete eliminare i vostri avversari con delle Super finali e senza continuare. Una volta che avrete terminato il gioco secondo questi dettami, vi troverete faccia a faccia con il vostro nuovo rivale. Buona fortuna raga: ne avrete davvero bisogno!

INTERNET EXPLORERS ONLY

Cosa? Siete dei fan sfegatati di ***Super Puzzle Fighter II*** e volete avere/sapere tutto su questo *game* e sui gadget ad esso connessi? Beh, se è così dovete assolutamente collegarvi (a livello di Internèt, s'intende) a www.gamefaqs.com. Vi ritroverete letteralmente sommersi da una valanga di info davvero micidiali.

J. WALTER THOMPSON

Lo lasciamo solo a chi non lo lascerebbe mai.

Donare i trovatelli a chi li ama è una delle attività principali della Lega Nazionale per la Difesa del Cane. Ogni anno, infatti, accudisce 15.000 cani e gatti cercando loro una famiglia, interviene in migliaia di casi di maltrattamento e stimola nuove leggi. 120 sezioni, dove i nostri volontari lottano ogni giorno per il bene degli animali. Ma i sacrifici sono tanti, i contributi statali sono a zero e abbiamo bisogno di nuove energie e nuovi soci. E se hai letto fin qui significa che, forse, uno in più lo abbiamo trovato.

Nel caso, ecco una serie di servizi gratuiti per te e il tuo amico a quattro zampe.

Socio ordinario: reperimento del proprietario in caso di smarrimento, pensionamento in caso di ricovero ospedaliero del proprietario, consulenza telefonica veterinaria, 20.000 lire in sconti su prodotti per animali.

Socio sostenitore (ulteriori servizi): assicurazione di responsabilità civile per danni a terzi, informazioni su servizi per animali.

Socio benemerito (ulteriori servizi): consulenze legali, abbonamento trimestrale ad Argos, rimborso del viaggio per il recupero dell'animale smarrito.

Se volessi donare questi servizi a un'altra persona, lo 010-50.21.71 è a tua disposizione.

Nome _____ **Cognome** _____

Indirizzo _____ **Tel. (importante)** _____

Desidero iscrivermi alla Lega Nazionale per la Difesa del Cane come

☐ **Socio ordinario (L. 30.000)** ☐ **Socio sostenitore (L. 70.000)** ☐ **Socio benemerito (L. 150.000)**

e invio dunque a parte la quota associativa tramite conto corrente postale n° 10906121 intestato a Lega Nazionale per la Difesa del Cane - via V. Emanuele 202 - 12042 Bra.

LEGA NAZIONALE PER LA DIFESA DEL CANE

Un bestiale ringraziamento al Direttore, all'Editore e alla Concessionaria di questa testata.

Aiutateci, associatevi

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Marvel SuperHeroes

Versione Giapponese

Utilizzare Anita (sorella di Donovan)

Innanzitutto premete ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑. Poi tenete premuti Pugno debole, Pugno medio, Pugno forte, senza lasciare andare nessun tasto.

Niente Gemme in Modalità VS

Entrambi i giocatori devono tener premuto **Select** fino all'inizio del match.

Utilizzare i boss

Per utilizzare Thanos o Dr. Doom dovete terminare il gioco (o caricare dalla *memory card* se lo avete già terminato) e inserire uno dei seguenti codici nello schermo di selezione dei personaggi.

Thanos: Premete ↑ due volte, poi tenete pemuti Pugno forte, medio e debole senza lasciarli andare.

Dr. Doom: Premete ↓ due volte, poi tenete pemuti il Calcio debole, il medio e il forte senza lasciarli andare.

Se salvate su *memory card* potrete utilizzare i boss dallo schermo di selezione dei personaggi "non grafico": se usate il menù "grafico" dovrete sempre reitrodurrer i codici.

Selezione casuale dei personaggi

Funziona solo nel menù "grafico": tenete premuto il cursore a destra per più di tre secondi e questo comincia a muoversi velocemente. Ora premente un tasto qualunque.

Colori Alternativi

Funziona solo nel menu "grafico": tenete premuto ↑ o ↓, a seconda che vi troviate nella fila superiore o inferiore, per tre secondi e premete un tasto qualunque.

Cheat vari

- Una volta che avete vinto premete **Select** per continuare a picchiare il vostro avversario.
- Mentre giocate premete ↓, ↓, **Select** per sbeffeggiare l'avversario.
- Quando usate la *reality gem* premete **Select** per tirare le zucche.

Ace Combat 2

Music Player

Completando il gioco con un grado superiore a *First Lieutenant*, apparirà la modalità *Juke Box* nel menù delle opzioni. Tutte le 28 tracce musicali saranno così accessibili. Eccovi i controlli: **L1** o **L2** per andare alla traccia successiva, **R1** o **R2** per la traccia precedente, ● per scegliere la traccia, **Select** per cambiare lo schermo, ■, ▲ o **X** per uscire.

Bloccare la visuale

Durante il *replay*, tenete premuta la scritta *map*.

Cambiare il punto di vista della mappa

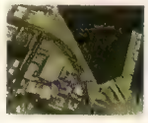
Nella schermata di selezione della mappa, spostate il cursore su *Mission* e con **Select** scegliete tre differenti angoli da cui osservare la mappa.

Aereo Extra

Completando il gioco con il finale normale, dopo la selezione del livello di difficoltà avrete la possibilità di scegliere un aereo extra.

Galleria dei modelli

Una volta ottenute tutte le decorazioni possibili, nello schermo delle opzioni comparirà *model display*. I tasti sono gli stessi utilizzati dal *Juke Box* e servono a vedere l'aereo da tutte le angolazioni possibili.



Kurushi

Cheat

Per selezionare il quinto e l'ultimo *stage* in ogni livello di difficoltà andate nel menù *Opzioni* e scegliete *Game Mode* settandolo a 1. Uscite e andate su *Rule Section*. Tenete premuti **R1, R2, L1, L2** e scegliete *Demo 1*. Il CD caricherà e giocherete il quinto *stage* del primo livello.
Ecco ora i codici per tutti i livelli:

Game Mode 1 Demo 1: Stage 5 Livello 1
Game Mode 1 Demo 3: Ultimo stage Livello 1
Game Mode 2 Demo 1: Stage 5 Livello 2
Game Mode 2 Demo 2: Ultimo stage Livello 2
Game Mode 3 Demo 1: Stage 5 Livello 3
Game Mode 3 Demo 3: Ultimo stage Livello 3
Game Mode 4 Demo 1: Stage 5 Livello 4
Game Mode 4 Demo 3: Ultimo stage Livello 4

Overblood

Arma Segreta

Quando incontrate Milly, tenete premuti **R1** + **R2** + ▲ + ■ finché i due non concludono la chiaccherata. Dovreste ora pos-

Street Fighter Collection

Utilizzare Cammy in Street Fighter Alpha II Dash

Nel secondo disco della *Street Figfhter Colletion*, Cammy è latitante. Per utilizzarla tutto quello che dovete fare è finire il gioco con M. Bison (Vega), ottenendo i punti necessari a raggiungere il primo posto nella *Hall of Fame*. Fatto ciò inserite le iniziali "CAM".
Cammy diventerà selezionabile nella modalità *Vs*: per utilizzala premete 2 volte **Start** col cursore posizionato su M. Bison (Vega).

Castlevania X

Mosse Speciali

Ecco le mosse speciali di Alucard:
Hellfire (15MP): ↑, ↓, ↘, → e ■.
Summon Spirit (5MP): ←, →, ↑, ↓ e ■.
Soul Steal (50MP): ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, → e ■.
Dark Metamorphosis (10MP): ←, ↖, ↑, ↗, → e ■.
Tetra Spirits (20MP): tenete premuto ↑ per due secondi, poi premete ↗, →, ↘, ↓ e ■.
Wolf Charge (10MP): dovete possedere lo *Skill of Wolf* e avere le sembianze di lupo. Quindi ↓, ↘, → e ■.
Sword Brothers (30MP): perché funzioni dovete utilizzare la *Sword Familiar*, quindi ↓, ↘, →, ↗ e tenete premuto per due secondi, poi premete ↓ e ■.
Wing Smash (8MP): dovete avere la forma di pipistrello. Tenete premuto X, ↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, → e mollate X.

Le mosse speciali di Belmont:
Whip Uppercut: ↓, ↑ e X.
Run: →, →, o ←, ← (tenete premuto dopo il secondo tocco).
Whip Twirl: tenete premuto ■ e muovete in qualunque direzione.
Slide: ↓ + X.
Slide Jump: ↓ + X, e X ancora.
Back Flip: X due volte rapidamente.
Whip Dash: ↑, ↓, ↘, → e ■ (mentre la eseguite Richter è invulnerabile).
Whip Lunge: ←, → e ■ (o viceversa).

Giocare con il logo

Se premete il d-pad quando la scritta *Now Loading* è sullo schermo, potrete giochicchiarci allegramente.

Completare il gioco

Per completare veramente il gioco ed utilizzare i codici qui riportati, dovete sconfiggere per ultimo Dracula, non Richter.
Per evitare Richter, dovrete beccravi gli *holy sunglasses* che vi dà Maria nel giardino di marmo. Una volta passato Richter, entrerete in un nuovo castello. Qui dovrete raccogliere le cinque parti del corpo di Dracula e portarle nella stanza dell'orologio del nuovo castello: poi capirete da soli cosa fare.
Nota: anche se avete finito il gioco in questa maniera, questo non sarà considerato completo finché sulla *memory card* non avrete almeno un salvataggio riportante la dicitura "clear".

Fortuna al massimo

Completato il gioco, cominciate una nuova partita utilizzando qesto nome: **X-X!V"Q**. Ricomincerete con la fortuna a 99 e con punti ferita e forza ridotti. Inoltre in inventario avrete l'oggetto *Lazuli*.

Utilizzare Richter (Jap)

Una volta concluso il gioco, cominciate una nuova prtita con il nome **RICHTER**. Potrete giocare con il personaggio di Richter Belmont.

Armatura Axe Lord

Se avete completato il gioco una volta, cominciate una nuova partita e come nome utilizzate **AXEARMOR**. Nell'inventario troverete una nuova e scintillante armatura.

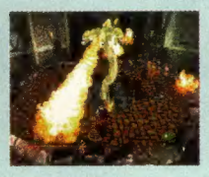
Nightmare Creatures

Modalità Cheat

Nello schermo delle password premete ←, ↑, X, ■, ↓, ▲, ■, ↓. Potete ora attivare qualsivoglia attributo all'infinito (vite, armi, ecc.), giocare utilizzando un mostro e scegliere il livello da cui cominciare. Ricordatevi che per attivare il codice sopra descritto dovrete cominciare una nuova partita per accedere al *cheat menu*.

Password

Livello	Password
2	↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, X, ●
3	↑, X, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑
4	↑, ■, ▲, X, ▲, ■, ↑, ●
7	▲, ←, ▲, X, ●, ←, ●, X
8	▲, →, ▲, ↑, ●, ●, X, ■
9	●, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, X
10	●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓



X-Com Enemy Unknown

Saltare le missioni

Nonostante l'anzianità del gioco in questione questo è un trucco davvero interessante: quando comincia la missione premete ↓, →, ●, ▲, ↓, →. Potrete così saltare le missioni a piacimento.

Metal Slug

Giochi Bonus

Una volta terminato il gioco comparirà una nuova opzione chiamata *Another Story*. Utilizzatela per cimentarvi con tre giochini bonus.

Cheat Menu

Nello schemo delle opzioni premete: X, ●, ■, ▲, ▲, X, ●, ←.

Warcraft 2 The Dark Saga

Cheat Codes

Mettete in pausa il gioco e utilizzate l'opzione *Enter Paswword* unitamente ai codici forniti di seguito:

DCKMT: Upgrade completo.
VRYLTTL: Tutte le magie e rifornimento di energia magica una volta che queste sono lanciate.
NSCRN: Mostra l'intera mappa.
GLTTRNG: 10.000 unità d'oro, 5000 di legname ed olio.
TSGDDYTD: Unità invincibili.
MKTS: Maggior velocità nella costruzione e nell'*upgrade* delle strutture
NGLS: Disabilita le trappole magiche (Rune e così via...)
NTPRF: Laser show
NVRWNNR: Annulla la sequenza di vittoria consentendovi la prosecuzione dello partita.

Gradius Gaiden

Codice Power-Up

Mettete in pausa il gioco, e premete: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Se il codice ha funzionato sentirete una nota. Attenzione, questo codice funziona una volta sola per livello. Se morite dovrete aspettare il prossimo livello prima di poterlo rifare.

Rosco Mc Queen

Password

Livelli	Password
LAVANDERIA 2	FLUFFY
LAVANDERIA 3	SWEATY
AUTO 1	HOTROD
AUTO 2	GREASE
AUTO 3	BIGEND
HAROLDS 1	SMELLY
HAROLDS 2	WIDETV
HAROLDS 3	PILLOW
LEISURE 1	TRICEP
LEISURE 2	MOTION
LEISURE 3	HIPHOP
RESIDENZA 1	KENNEL
RESIDENZA 2	BARREL
RUNAROUND	SPLASH

Robotron X

Codici per Power-Up

Usate i seguenti codici mentre giocate:

Lanciafiamme: ↓, →, ↓, →, ●
4-Way Gun: ↓, ↓, ↑, ●
3-Way Gun: →, →, ■, X
2-Way Gun: ↑, ▲, ↑, ▲
Pulse Wave: ↑, ●, ↓, →, ■
Speed Up: ←, ←, →, →, ▲

Nuclear Strike

Continue Extra

Per avere cinque possibilità in più, utilizzate la password **WARRIOR**. Per averne quattro, utilizzate la password **PHOENIX**.

Nessun nemico nella prima missione

Per eliminare i nemici della prima missione usate la password **AVENGER**.

Password

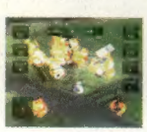
Livello	Password
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3b	PLUTONIUM
4	PUSAN
5	ARMAGEDDON

Consumo ridotto del carburante

L'autonomia di volo prolungata è ottenibile tramite la password **MPG**.

Livello Segreto

Utilizzate la password **LIGHTNING** per accedere al livello segreto. Se lo completerete assisterete a un *trailer* del prossimo titolo della serie *Strike*.



OddWorld Abe's Oddisee

Selezione del Livello

Nel menu principale tenete premuto **R1** e premete ↑, →, ←, →, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, →, ←.

Selezione dei Filmati

Sempre nel menu principale tenete premuto R1 e premete ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■, →, ←, ↑, →.

SOLO IL MEGLIO.....AL PREZZO MIGLIORE

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA

SALA PROVE-NOLEGGIO-IMPORT JAP E USA

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

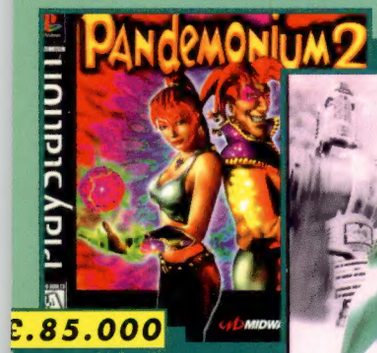
ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO PER CORRISPONDENZA

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER



£.85.000

£.95.000

+ GUN
£.135.000

USA 109.000
PAL 89.000

£.89.000

£.89.000

NOVITA'

Actua Soccer 2 89.000
Air Combat 2 89.000
Broken Sword 2 95.000
Castelvania 95.000
Crash Bandicot 2 95.000
Death Trap Dungeon 95.000
Duke Nukem 3D 89.000
Diskworld 2 89.000
Felony 89.000
FIFA 98 89.000
Formula Karts 85.000
Marvel Super Heroes 95.000
MDK 95.000
Mortal Kombat Mithology 95.000
Moto Racer 95.000
NHL Hockey 98 89.000
Ninja TEL.
Pitfall 2 TEL.
Red Alert 95.000
Resident Evil Dir.cut 85.000
Screamer 2 TEL.
Toca Touring Car 95.000
Tomb Raider 2 95.000
Wrecking's Crew 79.000

PLAYSTATION UNIVERSALE
+2 PAD+MEM. CARD 389.000
PLAYSTATION PAL+GIOCO
+2 PAD+MEM. CARD 399.000
SATURN+GIOCO
+2 PAD 299.000
ULTRA 64+GIOCO 399.000

CLASSICI

Agent Armstrong 85.000
Andretti Racing 69.000
Area 51 89.000
Broken Sword 79.000
Burning Road 79.000
Cool Boarders 79.000
Crusader 89.000
Crypt Killer 79.000
Croc 89.000
Destruction Derby 2 89.000
Die Hard Trilogy 89.000
Disruptor 79.000
Dragon Ball GT 95.000
Excalibur 75.000
Exhumed 79.000
Final Doom 79.000
Fatal Fury R.B. 75.000
Formula 1 97 99.000
Gunship 2000 79.000
G-Police 89.000
Hercules 89.000
Int.Super Soccer Pro 89.000
Lost World 89.000
Monster Truks 95.000
Megaman X3 75.000
Micromachines V3 89.000
Need 4 Speed 2 79.000
Nuclear Strike 89.000
Namco Museum 1-2-3-4-5 85.000
Overblood 85.000
Oddworld 95.000
Overboard 89.000
Parappa the Rapper 79.000

CLASSICI

Philosoma 69.000
Project Overkill 79.000
Rage Racer 85.000
Rapid Racer 89.000
Rebel Assault 2 89.000
Re Loaded 75.000
Raystorm 79.000
Spider 75.000
Street Racer 75.000
Rally Cross 75.000
Suikoden 85.000
Syndacate Wars 95.000
Soul Blade 95.000
Tekken 2 89.000
Tenka 89.000
Tetris Plus 89.000
Toshinden 3 89.000
Twisted Metal 2 85.000
Vandal Hearts 89.000
V-Rally 89.000
Warcraft 2 95.000
Wing Commander 4 89.000
Wipeout 2097 89.000
X2 75.000
X-Com 2 85.000
Xevious 3D 79.000

ECONOMY

Actua Soccer 49.000
Air Combat 49.000
Alien Trilogy 49.000
Bust a Move 2 49.000
Crash Bandicoot 69.000
Davis Cup Tennis 59.000
Destruction Derby 49.000
FIFA 97 59.000
Firo & Klawd 59.000
Formula 1 59.000
In the Hunt 59.000
Lone Soldier 59.000
Pandemonium 69.000
Rayman 49.000
Ridge Racer Rev. 49.000
Road Rash 49.000
Tekken 49.000
Time Commando 59.000
Tomb Raider 69.000
Track & Field 49.000
Toshinden 49.000
Warhawk 59.000
Wipeout 49.000
Worms 49.000

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino
VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 02-9606575

consul TECNOGRAF-varese

é ora

[di farvi un regalo!]

ad ogni prossimo acquisto SOFTWARE vi faremo uno splendido regalo.* [datevi un mossa!]

*** fino ad esaurimento scorte.**

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

MET